Темные Отражения: Спектры

by Richard Watts and Ben Chessell

Я слышу, как отражают эхо,
Голые, исцарапанные стены.
Я вижу царства Смерти, и Иисуса,
И никого.
Я не вижу никого.
- The Mark of Cain, "Холодное, серое время"

Разработчики

Written by: Richard Watts and Ben Chessell
Development by: Richard Dansky
Editing by: Cynthia Summers
Vice President in Charge of Production: Richard Tomas
Art Direction by: Lawrence Snelly and Aileen E. Miles
Art by: John Cobb, Guy Davis, Jason Felix, Vince Locke, H.J. McKinney, E. Allen Smith, Joshua Gabriel Timbrook
Cover Design: Matt Milberger
Layout and Typesetting: Matt Milberger
Перевод: Аваллах
Помощь при редактировании: nata_777

Книга **Темные Отражения: Спектры** является продуктом Black Dog Game Factory, в силу чего ознакомление с ней не рекомендуется, если вам еще не исполнилось 18 лет. Материалы, опубликованные в этой книге, предназначены только для совершеннолетней аудитории, и могут вызвать неоднозначную реакцию. Пожалуйста, используйте данную книгу осмотрительно, так как некоторые люди могут посчитать ее содержание неприятным или оскорбительным.

Оглавление

История с призраками: Преследуемый.....5
Вступление.....9
Глава Первая: Спектральная культура.....11
Глава Вторая: Спектры как персонажи.....25
Глава Третья: Спектры и Рассказчик.....48
Глава Четвертая: Образцы персонажей.....71

История с призраками: Преследуемый

Я сижу, я смотрю, и я слушаю. Там, снаружи, идет дождь. Капли дождя падают на землю, как слезы. В мире, где сидят дети, тепло и светло. Я сижу в той же самой комнате, что и они. Нас разделяет пространство, лежащее между ударами сердца. Мне так холодно.

Обои на стене покрыты влажными пятнами. Наверху, возле самого потолка, они отклеились, и теперь их дряблые полосы тянутся к детям, желая прикоснуться к светлым волосам и теплой коже. Кресло продавлено, и из него торчат клочья набивки. На полу лежит толстый слой пыли, который никто не тревожил уже много дней. Я давно не обращаю внимания на то, что не оставляю следов в пыли, когда невидимый и неосязаемый бреду по этому пустому миру. По ту сторону Савана, который отделяет меня от Мира Живых, эта комната заполнена детьми. Я знаю это, даже, несмотря на то, что с трудом различаю их лица. Время от времени я слышу их, слышу отдаленные звуки и шепот, и замечаю краем глаза расплывчатое мелькание их иллюзорных тел. Мне не дано как следует рассмотреть их, если, конечно же, не считать тех, в ком тлеют угольки Забвения, готовые в любой момент вспыхнуть темным пламенем. Но даже они остаются лишь бледными тенями, сокрытыми от меня Саваном.

На мгновение память о прошлых днях обрушивается на меня, и я вспоминаю то время, наполненное светом и радостью, когда я был таким же ребенком, как и они, беззаботным странником, перед которым лежал целый мир. Я уверен, что, так же как и я когда-то, эти дети считают себя взрослыми, пускай даже еще молодыми, но уже такими мудрыми, бессмертными и неуязвимыми. Целая комната странников, собранных здесь сверхзвуковыми ветрами. Немцы, англичане, австралийцы, американцы. Все они собрались здесь, наблюдая за мерцающими телевизионными образами, обмениваясь рукопожатиями, бутылками, жизнями. Их странствия приводили их в далекие края. Тем не менее, мои путешествия заводили меня гораздо дальше, чем любого из них, и по сравнению с этим меркнут все их неуклюжие и медленные попытки увидеть то, что скрывается за горизонтом. Теперь я путешествую быстрее крика.

Затем, прошлое отступает. Я продолжаю наблюдать, напрягая все свои чувства для того, чтобы услышать их добродушное подшучивание, рассмотреть их сияющие глаза и быстрые руки, которыми они жестикулируют во время разговоров. Я задумываюсь о том, как они умрут. Девушка в углу кажется странно тихой. Ее смерть будет простой. Я вижу, как она смотрит на меня с ее худого лица, вглядываясь в меня ее запуганными и жаждущими чего-то глазами, в глубине которых пылает темный огонь. Я чувствую силу живущего в ней Забвения. Очень скоро оно пожрет ее. Сегодня ночью она закроется в общей ванной общежития перед тем, как лечь спать, старательно выдавливая из себя все остатки своего спартанского ужина, пока эмалированная раковина не наполнится рвотой и кровью. Я уже вижу скелет, в который она превратится меньше, чем через год. Рядом с ней сидит юноша, светловолосый, красивый; я уже вижу паутину ранений, которым суждено остаться у него на коже. Выстрелы, дорожные инциденты, убийство, болезнь. Лица, отмеченные метками смерти, лица, на которых

уже начинают проступать трупные пятна. Комната, наполненная смеющимися трупами, которые еще не знают о том, что они уже мертвы.

Я продолжаю тихо сидеть в углу, невидимый и неслышимый. Время почти пришло. Каждый год в эту ночь я возвращаюсь сюда, в это пристанище, и я знаю, что так будет до тех пор, пока Пустота не поглотит меня. Этой ночью я вижу другие лица, но что-то в них остается прежним. Странники. Студенты. Дети. Желающие повидать мир, прежде чем их затянет работа, подобно мухам, поглощенным янтарем. Как отчаянно они борются с этим будущим, как яростно они цепляются за свои пустые жизни. Сами того не желая, они лгут себе, считая, что их достижения являются особенными, индивидуальными, вечными, продиктованными высшей целью. Каждый из них заставляет себя поверить в то, что его жизнь имеет значение, что ему суждено что-то изменить. До того, как я умер, я был таким же.

В какой-то момент я понял, что то, что я делаю, переходит все границы. Вечеринки, концерты, бурные ночи. Шарада утратила всякий смысл, и процесс стал самоцелью. Я постепенно начал осознавать, что больше не получаю удовольствия от жизни. Более того, я начал понимать, насколько пустым, бессмысленным и мелким было все это. Как и все остальные, я обманывал себя, убеждая в том, что мое существование имеет какой-то смысл. Я верил в судьбу. А затем, в эту судьбоносную осеннюю ночь, когда над вонючими каналами сгустились туманы, и огни города за окном задрожали, готовясь в любой момент рассеяться, как предрассветный сон, я осознал всю пустоту этого, всю бессмысленность лжи, которую всегда считал истиной. Любовь была всего лишь уловкой, с помощью которой я пытался спастись от одиночества. Жизнь была паутиной однообразных дней, каждый из которых был ничуть не важнее, значимее или осмысленнее, чем любой другой. Ничто из того, что я мог бы совершить, не имело значения. Ни один из моих поступков не был уникальным. Если, конечно же, не считать моей собственной смерти.

Я совершил самоубийство в одной из комнат, расположенных на втором этаже этого общежития, ибо именно здесь я испытал это последнее, фатальное откровение. Мне был двадцать один год. Я перерезал себе горло складным ножом, который отец подарил мне перед тем, как я уехал из дома. Это было больно. Очень. После того, как я выпустил из руки нож, белую простыню на узкой кровати сложно было назвать чистой.

Оказавшись в Землях Теней, я навсегда избавился от своих прежних грез о райских кущах. Каким-то чудом мне удалось спастись от работорговцев, Перевозчиков, служителей Иерархии и Еретиков. Мне посчастливилось остаться наедине с моей Тенью. Тень рассказала мне, что я всегда был слабым. Тень рассказала мне, что моя жизнь никогда ничего не стоила. Тень рассказала мне о многом. Я внимательно слушал. И пока я слушал, я учился, и вскоре мы с Тенью стали одним целым. Последнее, что рассказала мне Тень перед тем, как ее голос стал моим, заключалось в том, что я все равно еще могу умереть. Когда Забвение поглотит последний источник света в бескрайнем космосе, я смогу наконец-то обрести покой. Узнав это, я поклялся пожертвовать всем ради того, чтобы положить конец своей боли. Это желание не было продиктовано жестокостью или эгоизмом. Если я смогу положить конец

боли мира, боли, испытываемой всем сущим, то разве меня не нужно назвать святым? Но те, кому я рассказывал о своих планах, смотрели на меня, как на сумасшедшего. На самом деле, сумасшедшими были они, призраки, цепляющиеся за утраченные мечты мира плоти. Но я прощал их, я даже пытался спасти их, невзирая на все их попытки помешать мне. Мое сердце столь же снисходительно, как и щедро. Я служу забвению, чтобы положить конец жизни, надеждам, мучениям и страху. Жизнь – это тяжелая и бессмысленная ноша. Мне уготовано раз и навсегда освободить от нее всех нас.

Впрочем, даже святым дозволены маленькие радости. Это – моя. Впрочем, это даже больше, чем радость. Это призвание. Один из мальчиков покидает комнату, поворачиваясь спиной к разговорам и карточным играм. Мои слабые глаза видят, что он облачен в черное; тем не менее, аура, которая мерцает и танцует вокруг него, темнее, чем его одежда. Забвение в нем особенно сильно. Оно взывает ко мне, умоляя освободить его.

Он высокий, у него широкие плечи, он двигается легко и непринужденно. Он европеец и у него черные волосы. На его щеках виднеется небритая щетина. Я следую за ним, когда он выходит из комнаты, проскальзывая в щель, когда он открывает дверь. Даже если он и чувствует что-то, то это лишь прикосновение прохладного ветерка.

Я прислушиваюсь к здоровому стуку его сердца, когда он взбегает по лестнице, считая минуты, оставшиеся до того момента, когда оно остановится. Его мысли искажают желания его тела. Его тело хочет жить, тогда, как разум стремится умереть. Я отсеиваю прах его горьких воспоминаний о разорванных любовных письмах и разбитых сердцах, пока у меня в руках не остаются тлеющие угли памяти о кулаках и крови и выбитых зубах, звуке разрывающейся одежды, тычках и криках, унижении, ненависти, насмешках и желчи. Я сделал правильный выбор. Да, в этом мальчике еще живет счастье, но чувство вины, страх и отчаяние напоминают нефтяное море, в котором оказалось его высшее Я. Теперь оно медленно тонет там.

Мальчик открывает дверь своей комнаты, любезно оставляя ее приоткрытой. Я ожидаю, сидя в ногах кровати, но мой вес настолько незначителен, что не оставляет ни малейшего следа на покрывшемся плесенью покрывале. В задней части комнаты я слышу, как он умывается, мочится, чистит зубы и отплевывается, совершая все те ритуальные омовения, присущие смертному бытию, которые отмечают течение дней в водном календаре нашего прижизненного существования. Спускаемая вода гулко журчит в унитазе, но ее журчание заглушает звук его шагов, указывающий на то, что он возвращается в комнату.

Он входит в комнату, захлопывая дверь из гниющего дерева, и поворачивает ключ в замке. Подобно тому, как на протяжении всех этих лет я наблюдал за другими людьми, я бесстрастно смотрю на него. Он стягивает поношенную одежду, бесстыдно демонстрируя мне свою наготу, твердо веря, что он здесь один. Я смотрю на его играющие мускулы, когда он упирается своими крепкими ногами в пол и поднимает руки, снимая через голову обтягивающую футболку. На его теле больше волос, чем мне казалось ранее. Кожа юноши покрыта темными завитками. Когда он начинает расстегивать джинсы, я выдыхаю. Его соски твердеют под воздействием внезапного потока

холодного воздуха. Когда он вздрагивает, я откидываюсь на кровать. Когда он выключает свет и обнаженным забирается под одеяло, я уже жду его, неслышно готовясь прикоснуться к его телу.

Лунный свет льется сквозь разбитое окно, обрамленное изорванными занавесками, побледневшими от воздействия времени и тлена. Юноша беспокойно ворочается в своей узкой постели. Его разум блуждает. Он не может заснуть. Вспоминая сильные тела и скучающие взгляды женщин этого города, которые они бросают из-за тонкого стекла, он испытывает возбуждение. Он начинает ласкать себя, отправляя свои пальцы в эротическое путешествие по собственному телу, которое они предпринимали уже бесчисленное количество раз, но которое до сих пор ему не наскучило. Я погружаюсь в красную горячку его разума, наблюдая за тем, как он создает себе воображаемого партнера из своих эротических грез. Он представляет себя неотразимым, а его призрачная возлюбленная напоминает живое воплощение желания.

Когда его движения становятся быстрее, кровь приливает к щекам, а темп сердцебиения усиливается, указывая на то, что он вот-вот достигнет оргазма и станет максимально уязвимым, я наношу удар, изменяя его воображаемого партнера и занимая его место. Прекрасное лицо его эротической фантазии внезапно начинает идти волнами, а текучая плоть прогибается под его настойчивыми прикосновениями. Видя, что его фантазия оказалась потревожена и разрушена, мальчик открывает глаза. Именно в этот миг, когда его руки сжимаются, а мускулы напрягаются в порыве оргазма, смешанного с отвращением, я пересекаю Саван. Продавливая собой отчаянно сопротивляющуюся реальность, чтобы запечатлеть в его глазах мое лицо, от чего у него внезапно пересыхает во рту, я целую мальчика в губы.

Он видит меня, мою омертвевшую кожу, обрывки разложившихся тканей, зияющую гортань, мои глаза, свинцовые, безжалостные и пустые, которые заглядывают прямо ему в глаза, чувствует прикосновение моего черепа на месте давно уже сгнивших губ, ощущает касание моего языка, покрытого горькой жидкостью, который изучает теплые глубины его рта. Он пытается проснуться, но, на самом деле, он не спит. Это не его фантазия, а моя. Я впиваюсь в него своими костяными пальцами, прижимая его тело к своему, когда он кончает. Я широко улыбаюсь, глядя, как он пытается закричать, но не может, из-за того, что мой язык снова и снова вонзается в его рот. Комки свернувшейся крови вываливаются у меня из горла, рассыпаясь по простыне, за которую в ужасе цепляются его пальцы, подобно багровым жемчужинам, пока его тело дергается, содрогается, извергает сперму и пытается освободиться из моей хватки.

Когда он сходит с ума, и его разум ломается под тем грузом, который я обрушил на него, я предлагаю ему нож, который является такой же частью меня, как свисающая набок голова и бесплотные руки. Покрытое пятнами и ржавчиной лезвие обещает положить конец его страданиям. Мальчику требуется совсем немного времени для того, чтобы провести им по своему горлу, хотя, возможно, это оказывается дольше, чем ему бы хотелось. Рану сложно назвать аккуратной. Прошло слишком много лет с тех пор, как я последний раз точил свой нож. Мальчик издает странное бульканье, а затем его душу поглощает Забвение. Я остаюсь сидеть возле медленно остывающего тела, ожидая

рассвета, и того момента, когда его обнаружат. Выражение лица женщины, которая открывает дверь для того, чтобы поменять белье, всегда бесценно. Я видел его уже семь раз с тех пор, как умер. Я сомневаюсь, что мне это когда-либо наскучит.

Вступление

Мы – мертвы!
-Чудовище (Борис Карлофф),
"Невеста Франкенштейна"

Спектры являются служителями Забвения. С помощью Нихилей они выбираются из Бури и скапливаются в самых мрачных уголках Некрополей, после чего нападают оттуда на представителей Иерархии, Еретиков и Ренегатов, не делая при этом каких-либо исключений. Они служат Забвению не только выполняя приказы своих ужасающих хозяев-Малфеан, но и уничтожая души. По мере того, как бастионы веры и знания слабеют, Забвение становится сильнее. Вскоре последний великий Вихрь пронесется по Подземному Миру и наступит конец истории Земель Теней и Темных Королевств. До этого момента Спектры будут преследовать Неупокоенных, используя дрязги и интриги, процветающие в обществе призраков, и отвлекая души от Вознесения, чтобы погрузить их в Забвение.

Хотя некоторые Спектры считают себя прислужниками Забвения, другие предпочитают верить, что служат самим себе. Спектры являются воплощением разнузданных эмоций, представляя собой странное соединение безграничной ярости и бездонной меланхолии. Они безжалостны, жестоки, порочны и злы. Смысл их существования заключается в том, чтобы причинить боль другим и избавиться от собственной боли, пускай даже для этого понадобится уничтожить весь мир. Их беспощадное и безумное существование является столь же ужасным, сколь и коротким.

Будучи бесконечно порочными, Спектры, тем не менее, стоят на самой вершине лестницы, уводящей в бесконечную темноту. Многие Спектры сознательно шагают в Пустоту, принимая свое окончательное уничтожение с иррациональной радостью. Безумие никогда не покидает глаза Спектров – по крайней мере, так считают обычные призраки. Сами Спектры верят, что их глаза сияют светом Забвения, ибо они являются пророками и крестоносцами энтропии, уничтожения и рока. Их задача заключается в том, чтобы уничтожить мир, а то и все миры, независимо от того, существуют ли они в физическом или духовном пространстве. Лишь малая продолжительность их существования мешает им достичь этой цели, и потому усиление Забвения происходит не так быстро, как им бы хотелось. Сейчас Спектры находятся гораздо ближе к реализации своей мечты, чем когда-либо до этого, и это означает, что вселенная пребывает на грани уничтожения.

Что вы найдете в этой книге

Книга ***Темные Отражения: Спектры*** (Dark Reflections: Spectres) является вашим проводником в мрачном мире Спектров. Хотя мир **Призраков: Забвения** достаточно мрачен, в нем присутствуют

отдельные лучики света. Земли Теней, где обитают Спектры, являются гораздо более мрачным местом. Эта книга предоставляет игрокам информацию о создании и отыгрыше персонажей-Спектров. Вам предстоит увлекательное и познавательное путешествие в мир Доппельгангеров, Дряхлых, Умертвий и Юнцов, включая уникальную возможность приподнять полог тайны над Малфеанами, бессмертными и нечеловеческими лидерами Спектров. Мы также посвятим немалое внимание удивительному обществу Спектров со всеми его пугающими особенностями и тонкостями.

Помимо этого, вы найдете в этой книге информацию о Буре, Лабиринте, который лежит под ней, и особенностях Забвения, которому служат все Спектры. Помимо этого, книга ***Темные Отражения: Спектры*** предоставляет Рассказчикам подробную информацию о хрониках, в которых игроки могут примерить роль Спектров, и уникальных историях, которые они смогут рассказать в рамках этих хроник. В то же время, информация, представленная в этой книге, окажется весьма полезной и для тех Рассказчиков, которые предпочтут использовать Спектров в традиционном качестве главных антагонистов своих хроник.

Книга ***Темные Отражения: Спектры*** состоит из следующих частей:

Глава Первая: Спектральная культура – краткий обзор Спектров и их общества. В этой главе приводится информация о кастах Спектров, их убеждениях и занятиях, а также описываются основные отличия Спектров от обычных призраков. Кроме того, в начале этой главы вы найдете краткое описание представлений призраков и других сверхъестественных обитателей Мира Тьмы о Спектрах.

Глава Вторая: Спектры как персонажи – рекомендации для создания персонажей-Спектров, включая информацию о Темных Страстях и Темных Арканои.

Глава Третья: Спектры и Рассказчик – информация для Рассказчика, которая поможет ему включить Спектров в хронику в качестве игровых персонажей, а также материал, который позволит ему более качественно изобразить Спектров в качестве традиционных злодеев **Призраков: Забвения**. Кроме того, в этой главе представлены дополнительные правила, которые понадобятся вам для проведения хроники с участием Спектров, и информация о создании Немезиды каждого Спектра, Души.

Глава Четвертая: Образцы персонажей – описания различных Спектров, идеально подходящие для создания антагонистов в тех случаях, когда у Рассказчика не хватает времени. Кроме того, эти описания могут выступить источником вдохновения для игроков, которые испытывают острый недостаток идей для создания персонажей-Спектров.

Лексикон

Сущность (Being): Эмоциональная природа и воля Спектра.
Самообладание (Composure): Сила, которая поддерживает Душу.
Пожранный (Devoured): Поглощенный Забвением.

Пожирание (Devouring, The): Мгновение, когда Тень становится доминирующей, и Пожирает Душу, создавая Спектра.

Листья (Fronds): Уникальные способности, которыми обладает Душа Спектра. Листья чем-то напоминают Шипы.

Лабиринт (Labyrinth, The): Запутанное скопление туннелей, проходов и пещер, где обитают Спектры, расположенное под Бурей и Землями Теней.

Изначальный (Primordial): Распространенное среди Спектров наименование древних, нечеловеческих Малфеан.

Душа (Psyche): Все, что остается от высшего Я Спектра и его благородных побуждений после Пожирания.

Ненасытность (Rapaciousness): Состояние, в котором Спектра поглощает его Темная Страсть, и он пытается уничтожить то, что пробудило данный аспект его личности.

Искупление (Redemption): Редкий момент, когда Душа Спектра добивается полной победы, что приводит к тому, что Душа и Спектр меняются местами. Чем-то напоминает Вознесение.

Воронка (Sinkhole): Часть Нихиля, связывающая Земли Теней и Лабиринт, которая проходит через Бурю.

Глава Первая: Спектральная культура

Спроси меня, почему я так часто пишу о мертвых,
И я отвечу тебе – ибо им нет числа..
- Стивен Дж. Уильямс, "Цветы для мертвых"

Хотя призраки стараются держаться подальше от Спектров, и не слишком заинтересованы в их изучении, Неупокоенным Мертвецам известно, что армии Спектров, которые регулярно поднимаются из глубин Бури и обрушиваются на Земли Теней, состоят из нескольких разновидностей существ, объединенных общей целью. Спектры представляют собой нечто большее, нежели безликих и бездумных рабов Забвения. Они могут быть разумными, бесчеловечными или безумными – или же всем этим одновременно. Планы Спектров могут показаться абсолютно бессмысленными с точки зрения обычных призраков, но при этом они полностью соответствуют их собственным темным грезам. Даже у Спектров могут быть свои надежды и стремления, невзирая на то, что их уже Пожрало Забвение.

Посторонние представления о Спектрах

Иерархия

Нам повезло, что существуют Спектры. Если бы не существовало врага, в борьбе с которым мы могли бы сплотить Стигию, нам пришлось бы его придумать. Любой империи необходима внешняя угроза для того, чтобы поддерживать свою целостность, так как, в противном случае, ее уничтожат внутренние враги. До тех пор, пока существуют Спектры, с которыми необходимо сражаться, Стигия будет сильной.

-Улыбающийся Владыка, глава Мрачного Легиона, объединяющего жертв Насилия

Ренегаты

Оковы, которые пытаются набросить на нас Спектры, выкованы из безумия и отчаяния, и прочностью превосходят даже стигийскую сталь. Я боюсь, что если Спектры когда-нибудь добьются успеха, перед их напором падут даже Земли Плоти.

-Мирмидия, агент Расколотой Цепи

Еретики

Спектры являются Тенью империи Стигии. Они заметно усилились с тех пор, как Харон закрыл Храмы Сияющих и запретил деятельность всех религиозных культов на Острове Скорбей. Только позволив свету веры вновь пролиться на Стигию, мы сумеем победить Спектров.

-Пастор Истина, Первая Церковь Гармоничного Соглашения

Вампиры

Складывается впечатление, что многие духи подвластны своей звериной природе, подобно некоторым Сородичам. Эти призраки нередко отличаются пугающим внешним видом и наличием необычайно могущественных сил, которые отражают их изменчивую и непостоянную природу. Тем не менее, при условии соблюдения надлежащих предосторожностей, умелый некромант может не слишком беспокоиться о том, является ли призрак, с которым он общается, диким или Неупокоенным. Все они бессильны перед нашим искусством.

-Рамона Джованни из клана Джованни

Оборотни

У Вирма есть прислужники не только среди живых, но и среди мертвых. Мы уже долгое время стараемся избавиться от этих духов, подобно тому, как наши сородичи из племени волков очищают стада от больных зверей.

-Бегущий-долгие-дни, Безмолвный Странник

Маги

Мы даруем Добрую Смерть тем, кто готов умереть, даже если сами они еще не подозревают об этом. К сожалению, некоторые души уходят раньше своего срока. Призраки, именуемые Спектрами, представляют собой именно такие души, будучи смертными, которые умерли дурной смертью. После перехода за грань их души преисполняются злобой и болью. Даруйте им избавление, братья мои. Даруйте им покой.

-Мортимер, маг Традиции Эвтанатос

Особенности Спектров

Всех Спектров объединяет наличие общих сил и слабостей, хотя степень проявления этих черт в каждом отдельном случае может быть весьма различной.

Недолгая жизнь

Забвение является жадным и ненасытным господином. Корпус Спектров, которые служат Забвению, постоянно разлагается, в результате чего они испытывают ужасную боль с момента своего появления на свет и до того мига, когда Пустота навсегда прекращает их мучения, а вместе с ними и их существование. Немногим Спектрам удается протянуть в Лабиринте больше, чем дюжину лет прежде, чем их Корпус полностью разложится.

Чувство смерти

Черный свет Забвения является путеводным огнем, освещающим мир Спектров. Спектры сами испускают свет Забвения; кроме того, они воспринимают это зловещее свечение в душах других существ. Чем

сильнее Тень призрака, тем ярче он светится Забвением в глазах Спектра. Смертные, находящиеся в шаге от смерти или же обладающие сильными Темными Страстями, также испускают черный свет Забвения. Вампиры особенно сильно светятся Забвением, и потому Спектры воспринимают их лучше других обитателей мира Тьмы. Подобные источники света нередко становятся единственным, что может разглядеть Спектр за пологом Савана, и именно они выступают основным ориентиром для Спектров во время охоты.

Взгляд смерти

Как и призраки, Спектры воспринимают мир так, как если бы он был запятнан разложением. Из-за того, что Забвение в Спектрах гораздо сильнее, чем в обычных призраках, мир, который они воспринимают, выглядит еще более подверженным тлену, чем скорбные образы Земель Теней, предстающие перед глазами Неупокоенных Мертвецов. Мир Спектров представляет собой мрачную и зловещую картину апокалипсического опустошения, произведенного Забвением. Цвета кажутся потускневшими, звуки – приглушенными, все окна – разбитыми, а краска – давно обвалившейся со стен или потрескавшейся. Небо всегда закрыто тучами, вокруг царит вечный сумрак и без конца идет дождь. Здания кажутся обгоревшими или частично развалившимися, маслянистые лужи мерцают нездоровым блеском в сумрачном свете, наполняющем промозглые подвалы и зияющие провалы выгребных ям, а призраки и другие Спектры выглядят неестественно худыми, больными или полуразложившимися.

Приглушенные чувства

Спектры лишены обостренных чувств призраков. Если бы они были такими же чувствительными, как обычные Неупокоенные Мертвецы, их моментально оглушил бы и ослепил хаос Бури, через который им регулярно приходится проходить. (Более того, могущественные Спектры постоянно живут в Буре, научившись манипулировать ее материей, которая обеспечивает их всем необходимым). В результате этого, органы чувств Спектров оказываются гораздо слабее органов восприятия призраков, в результате чего они воспринимают мир хуже среднестатистического Неупокоенного Мертвеца (сложность всех бросков Восприятия Спектров увеличивается на 1 пункт). Звуки кажутся приглушенными, прикосновения – далекими, а картины, предстающие перед глазами – замутненными. Вдали от сенсорного кошмара Бури эта особенность Спектров нередко становится серьезным недостатком.

Расстояние

Оторванность Спектров от Мира Живых имеет для них довольно неприятные последствия. По сравнению с призраками им всегда сложнее преодолеть Саван (сложность любых попыток сделать это повышается на 1 пункт). Кроме того, им гораздо сложнее воспринимать то, что происходит в Землях Плоти. Большинство Спектров,

оказывающихся в Землях Теней, не замечает смертных; перед ними предстает безжизненная пустошь, по которой скитаются призраки, среди которых лишь изредка проступают тени Мира Живых. Для того чтобы воспринимать Земли Плоти и их обитателей, а также воздействовать на них, Спектрам приходится прикладывать огромные усилия (сложность всех бросков, связанных с Ментальными Атрибутами, увеличивается на 2 пункта).

Коллективный Разум

Спектров объединяет коллективное сознание, хотя не все они могут активно взаимодействовать с ним. Отдавая предпочтение желаниям Забвения перед своими собственными, подобно муравьям, ухаживающим за маткой, Спектры могут связываться друг с другом с помощью телепатии. Благодаря этому они могут поддерживать связь в хаотичных глубинах Бури и получать информацию, которая содержится в коллективном сознании Спектров, даже если ранее эта информация была им недоступна. Лучше всего Коллективный Разум действует в Буре, где присутствуют воспоминания и мысли каждого существа, которое когда-либо поглотило Забвение.

Ненасытность

Спектры являются душами, которые ветра Бури низвели до уровня самых примитивных эмоций. Всякий раз, когда Спектр сталкивается с сильной Страстью, родственной его Сущности, и значение этой Страсти равно или превышает значение его Сущности, он впадает в состояние Ненасытности. В этот состоянии Спектру необходимо сделать успешный бросок Сущности, чтобы избежать Взрыва Эмоций, который приводит к атаке на Волю существа, которое спровоцировало Ненасытность.

Душа

Подобно призракам, которых мучают их Тени, Спектры подвергаются преследованиям со стороны своих Душ. Душа представляет собой все, что осталось от высшего Я Спектра, и ее окончательной целью является отвратить его от Забвения, направив к Искуплению. Души слабее Теней, так как Спектры находятся гораздо ближе к Забвению, чем призраки – к Вознесению. Каждый Спектр слышит голос своей Души, хотя многие из них противятся любым попыткам воздействия с ее стороны.

История Спектров

Нет времени на то, чтобы утихомирить боль,
Нет времени на то, чтобы убежать и спрятаться
Нет времени на то, чтобы сломаться.
Нет времени на то, чтобы заплакать.
-Sisters of Mercy, "Нет времени плакать"

Первых Спектров изрыгнула в момент Раскола Бесконечная Тьма. Они появились на свет из боли, вызванной отделением Жизни от Смерти. Этими Спектрами были первые Малфеане, истинные воплощения Забвения. Рожденные в агонии и преисполненные болью и ненавистью в момент своего рождения, они желали лишь одного: избавиться от боли, пускай даже ради этого им пришлось бы пожертвовать всем сущим. Вырытые ими под Землями Теней туннели образовали Лабиринт, которому суждено было стать их домом и охотничьими угодьями, где бушевали бесконечные шторма душ. Какофония завывающих ветров и кричащих душ звучит в Лабиринте и по сей день.

Подобно тому, как Харон объявил своими подданными множество мертвых, собравшихся на берегах Моря-без-Солнца в Землях Теней над Лабиринтом, Малфеане обнаружили, что готовые повиноваться им прислужники ожидают их приказаний глубоко под Бурей. Из этих мертвых душ, Пожранных Забвением, были сформированы первые армии Изначальных, которые возглавили их в битве с Перевозчиками, стремясь захватить сопровождаемые ими караваны душ. Плененные души и, иногда, даже захваченные в плен Перевозчики, доставлялись к устью Пустоты, где их приносили в жертву Забвению, делая Его еще сильнее.

В ответ на эти нападения, Харон спустился по Лестнице Вен глубоко в Лабиринт. Некоторые Спектры утверждают, что именно тогда Харон заключил тайный союз с Малфеанами, которые показали ему Пустоту и предсказали, что однажды она пожрет его, если, конечно же, он не присоединится к ним. Те же самые Спектры утверждают, что когда Харон пропал в битве с Горулом тысячелетие спустя, он, в действительности, предал Стигию, и с тех пор скрывается в отдаленных туннелях Лабиринта, готовясь возглавить армии Спектров во время последней битвы со Стигией. Другие Спектры рассказывают, что Великий Мастеровой Нудри, который покинул Лабиринт вместе с Хароном, когда тот впервые спустился туда, был освобожден при условии, что Харон однажды вернется в Лабиринт, чтобы занять его место.

Независимо от того, насколько правдивы подобные утверждения, сложно поспорить с тем, что империя Харона, призванная бороться с Забвением, только усилила его. Авторитарное правление Харона спровоцировало рост недовольства и мятежных настроений, что привело к усилению Теней граждан Стигии. Когда агенты Харона старались следовать образцу Рима, помогая его легионам и стремясь сделать так, чтобы в сражениях погибло как можно больше смертных, немало душ оказывались поглощены Забвением. Когда смертные умирали в больших количествах, Буря периодически распахивалась для того, чтобы принять их всех, и из этих разрывов вырывались Вихри. Каждый Вихрь был вызван гибелью тысяч людей, и приносил Забвению тысячи новых душ.

В результате Третьего Великого Вихря тьма, которая окружала Стигию, стала Бурей в том ее виде, который известен нынешним Неупокоенным Мертвецам. Это был великий триумф Спектров, отчасти достигнутый благодаря умелой стратегии и тактике генерала-Дряхлого,

именуемого Холодным Сердцем, который некогда был известен как Черный Клит, македонский военачальник, преданный Александром Великим. Холодное Сердце похитил множество могущественных Артефактов у Ренегатов, которые, в свою очередь, украли их из Стигии. С помощью этих Артефактов и других, гораздо более пугающих предметов силы, выкованных из материала, добытого из стен Лабиринта, Спектры сумели отравить тьму, заставив ее обратиться против легионов Харона, одновременно с этим пробудив меньшую тьму в сердце каждого Легионера, именуемую Тенью. После этого сражения тьма вокруг Стигии так и не успокоилась, продолжая жить Страстями и воспоминаниями всех тех душ, которые были пожраны Забвением во время боя.

Следующая победа Спектров была достигнута во время Великой Войны в Землях Плоти, когда тактика Стигии, заключающаяся в том, чтобы добиться как можно большего количества смертей и собрать как можно больше погибших душ, обратилась против ее правителей. Безумная вакханалия смертей в окопах, при Ипре и Галлиполи, на суше и в море, привела к началу Четвертого Вихря. Армия Спектров, восседавших на ревущих ветрах, обрушилась вместе с Вихрем на Земли Теней и Темные Королевства. Многие из слабых Некрополей пали под ударами Вихря; другие оказались наполнены Спектрами в невиданных ранее масштабах. Даже в Землях Плоти стало небезопасно, так как Спектры в последующие годы старались подтолкнуть все больше и больше душ на путь отчаяния и неверия. Забвение становилось сильнее, и в Землях Теней все отчетливее ощущалось разложение, отражающее распространяющуюся там порчу.

Когда люди создали ядерное оружие, это открытие послужило делу Забвения гораздо больше любого другого научного достижения. Ударные волны, вызванные атомными бомбами, взорвавшимися над Хиросимой и Нагасаки, оставили невиданные ранее разрывы в Буре. Перевозчики, которые стали свидетелями этого, утверждали, что мерцающие огни Нихилей у них над головой внезапно вспыхнули ослепительным светом, после чего небо разорвалось и они почувствовали себя так, будто бы все вокруг исчезло. Глубины Лабиринта оказались открыты, и Пустота изрыгнула из себя самый страшный из всех Вихрей. В тишине, которая наступила в тот миг, когда затихли самые яростные ветра, пробудился старейший из всех Малфеан, Горул, сбросивший оковы вековечного сна и поднявшийся из глубин Бури для того, чтобы сразиться с Хароном. Последствия этого сражения хорошо известны всем обитателям Подземного Мира. Стигия ослабела, утратив своего Императора; Владыки Смерти отчаянно грызутся между собой, а Остров Скорбей напоминает перезревший плод, готовый сам упасть в руки того, что потянется за ним.

В настоящее время влияние Спектров в Буре ощущается гораздо сильнее, чем когда-либо ранее. Многие из них принадлежат к новой разновидности Пожранных Тенью, именуемой Умертвиями. Количество Умертвий постоянно растет, результатом чего становится значительное напряжение в обществе Спектров. В каждом Некрополе регулярно открываются Нихили, и в темных туннелях Лабиринта своего часа дожидаются полчища Доппельгангеров, Теневиков и других воплощений человеческих кошмаров. Очень скоро, как предсказано в записях, сделанных на стенах Лабиринта в исполинском зале,

расположенным над Пустотой, настанет час последнего Великого Вихря, и Забвение пожрет все сущее. Спектры отчаянно стремятся приблизить этот великий день, продолжая бесконечную войну со Стигией и ее анклавами, и пытаясь сделать все, чтобы они как можно скорее пали перед силами Забвения.

Общество Спектров

Пусты наши речи,
Как ветра порывы
И шорох травы,
Или
Крысиные лапки
В нашем чулане
на пыльных осколках стекла
- Томас Стернз Элиот, "Полые люди"

Несмотря на их ужасающий внешний вид, Спектры обладают необычной и многоуровневой социальной структурой, которая вполне может поспорить по своей сложности с Иерархией. В отличие от обычных призраков, общество Спектров не основано на подчинении или рабстве, хотя страх все равно играет немалую роль в поддержании порядка. В основе социальной структуры Спектров лежит кастовый принцип. Жесткая сегрегация ограничивает взаимодействие между кастами, и в туннелях Лабиринта постоянно раздается эхо ритуальных приветствий, которыми обмениваются Дряхлые и Умертвия, Юнцы и Теневики.

Спектры, являющиеся частью этого организованного общества, подчиняются системе, основанной не на жестокости или насилии, а на силе эмоций. Чем сильнее Темная Страсть Спектра, тем большим уважением среди представителей своей касты он пользуется. Конечно же, независимо от силы Страстей Доппельгангера, он все равно будет находиться в подчиненном положении по сравнению с Дряхлым или Теневиком, что соответствует жесткими принципам кастовой системы. Хотя большинство Теневиков лишено разума, перед ними склоняются как Дряхлые, так и Доппельгангеры, так как физическая сила и безумие Теневиков делают их поведение абсолютно непредсказуемым. Теневики наполнены жестокими и безжалостными Страстями; их желания и предубеждения полностью управляют ими. Будучи истинными воплощениями страсти, они, предположительно, находятся ближе всех остальных Спектров к Забвению, и потому их боятся и уважают.

В данный момент в обществе Спектров присутствует некоторое напряжение, связанное с необходимостью интегрировать в его состав новую разновидность Спектров, представители которой все чаще и чаще появляются в Подземном Мире. Этих новичков объединяет то, что все они умерли настолько страшной или болезненной смертью, что стали Спектрами сразу же после перехода за Саван. В силу того, что эти существа, именуемые Умертвиями, относительно недавно

появились на политической арене, представители других каст до сих пор не определились с тем, какое место в структуре общества Спектров они должны занимать. Пока что эти лишенные касты Спектры находятся в самом низу иерархической лестницы, считаясь нижестоящими даже по сравнению с Доппельгангерами, но стремительный рост их численности может в скором времени заставить других Спектров пересмотреть данную позицию. Умертвия уже зарекомендовали себя в качестве яростных бойцов и умелых тактиков в ходе масштабных нападений и тайных операций, направленных против Стигии. Очевидно, что очень скоро из их числа выдвинется какой-нибудь лидер, который потребует официального признания новой касты. Складывается впечатление, что даже Малфеане, короли-жрецы Забвения, заинтригованы появлением этих новых Спектров, и кое-кто считает, что одно присутствие Умертвий разрушает ряд заботливо составленных планов Малфеан.

Чем занимаются Спектры

В мертвом свете Забвения Спектры преследуют свою добычу: человеческие души. Будучи служителями Забвения, Спектры собирают души тех смертных, в сердцах которых Темные Страсти особенно сильны. Хотя Спектры не всегда могут видеть людей, на которых они охотятся, черного свечения Забвения обычно оказывается достаточно для того, чтобы определить приблизительное местонахождение нужных им смертных за Саваном. По мере того, как Спектры становятся сильнее, они овладевают определенными способностями, помогающими им собирать человеческие души, отравленные Забвением. Спектры верят, что благодаря этому они высвобождают Забвение, содержащееся в отдельных душах, тем самым, усиливая своего Господина и приближая мироздание к неизбежной гибели.

Охота на души далеко не всегда ограничивается активными действиями. Хотя некоторые Спектры стремятся как можно скорее привести жертву к болезненной и неприятной смерти, другие превращают охоту в длительный и пугающий процесс, питаясь регулярными вспышками страха и боли, которые испытывает жертва, прежде, чем окончательно покончить с ней. Подобные случаи нередко становятся основой для историй о голодных и мстительных призраках, жертвы которых, в конце концов, умирают от страха. Другие, более терпеливые Спектры, используют методы, позволяющие постоянно привлекать к ним новые души.

Спектры прибегают к различным тактикам, которые могут быть как весьма прямолинейными, так и необычайно сложными и непонятными на первый взгляд. Некоторые из них регулярно посещают места своей смерти, стараясь направить смертных, оказавшихся поблизости, на тот же путь. Другие просто скитаются по Землям Теней, нападая на каждого, кто оказывается у них на пути. Известны случаи, когда Спектры появлялись в машинах, заставляя водителя вылететь на обочину или врезаться во встречную машину. Они могут ввергнуть смертного в пучину отчаяния, после чего подтолкнуть к самоубийству, или же нашептывать слова ярости и безумия в уши человека с неустойчивой психикой до тех пор, пока тот не сломается, впадая в

убийственный приступ ярости и расправляясь с каждым, кто попадется ему на глаза.

Призраки также нередко становятся жертвами нападений Спектров. Стаи Спектров часто поджидают призраков, которые осмеливаются воспользоваться Проходами в Буре. Другие Спектры пытаются подорвать мощь Некрополей в Землях Теней, выдавая себя за Неупокоенных Мертвецов и проникая в ряды Иерархии, чтобы занять пост, на котором они смогут нанести максимальный вред. Аналогичным образом Спектры проникают в ряды Ренегатов и Еретиков.

Все Спектры знают о том, что им уготовано очень недолгое существование, и многие из них радуются этому факту. Некоторые Спектры пытаются положить конец своему существованию максимально быстро, бросаясь в самоубийственные атаки на Легионы Стигии. Они постоянно идут по краю, без страха заглядывая в бездну и зная, что в любой момент могут сорваться туда. Другие Спектры предпочитают дождаться, чтобы Забвение само забрало их в уготованное Им время, и потому действуют более осмотрительно и методично. Тем не менее, в любом случае Спектры остаются злыми, беспощадными, неустанными и опасными существами. Никакие другие сверхнатуралы не могут превзойти Спектров в плане злобы и беспощадности; Спектры являются воплощениями энтропии, и любые рассказы об их жестокости сложно назвать преувеличенными.

Забвение

Образы без формы, тени без окраски,
Скованная воля, жест без продолженья.
- Томас Стернз Элиот, "Полые люди"

Спектры воспринимают Забвение как силу, которую необходимо поддерживать, а не бояться. Только при условии окончательного триумфа Забвения мироздание окажется уничтожено, а Спектры обретут мир, к которому стремятся. Спектры активно пытаются распространять Забвение для того, чтобы уничтожить все сущее. Немногие из них задумываются над тем, последует ли за этим некое перерождение или же им наконец-то удастся обрести блаженный покой. Единственным, что представляет для них какое-то значение, является то, что гибель мироздания положит конец их страданиям.

Вера, знание и самосознание противодействуют Забвению, или же, по крайней мере, так утверждает Иерархия. Спектрам известно, что это действительно так, и потому они стараются подорвать веру, уничтожить знание и подавить индивидуальность для того, чтобы как можно скорее приблизить гибель мира. Поддерживая распространение цинизма, безнадежности и неверия в богов и правительства, Спектры служат делу Забвения. Знамя отчаяния всегда развевается над армиями Спектров, пускай даже многие из них питают своеобразную надежду на то, что им удастся обрести мир с помощью всеобщего уничтожения.

Для Спектров Забвение одновременно является религией и образом жизни. Некоторые Малфеане придерживаются идеи, что Забвение является разумным и реально существующим божеством,

считая себя Его жрецами. Другие Малфеане сами выдают себя за богов, иногда стараясь привлечь к себе Спектров, но, чаще всего, ориентируясь на обманутых смертных последователей и введенных в заблуждение сверхъестественных служителей. Вне зависимости от их представлений о Нем, все Спектры, так или иначе, служат Забвению. Стремясь высвободить Забвение, живущее внутри всех живых и умирающих существ, начиная призраками и сверхъестественными обитателями Мира Плоти, и заканчивая ничтожнейшими из смертных, Спектры распространяют энтропию и разрушение. Каждая освобожденная частичка Забвения усиливает Пустоту и главная надежда всех Спектров заключается в том, что в один прекрасный день Пустота разрастется настолько сильно, что пожрет все сущее.

Буря

Ночь – лишь разновидность угольной копирки,
иссиня-черная, истыкана орбитами звёзд
ко свету, скважинка за скважинкой –
свет белокостный, что смерть – за всеми.
-Сильвия Плат, "Бессонный"

Спектры считают Бурю воплощением комфорта и уюта; для призраков это место является бесформенным и изменчивым кошмаром. Буря является пленкой на поверхности Забвения, разделяющей материю и ее полное отсутствие. Это море душ и безумия. Мечты и воспоминания тех, кто пропал в его водах, периодически поднимаются на поверхность, дрейфуя, подобно обломкам кораблекрушения, в водах Моря-без-Солнца. Именно эти забытые воспоминания используются Спектрами в качестве реквизита для подготовленных ими Страданий.

В глубинах Бури лежат кошмарные туннели Лабиринта, тогда как расположенные над ней Нихили периодически пропускают одинокие лучики света из Земель Теней. Самые глубокие Нихили минуют Бурю, уходя в каверны Лабиринта. С помощью этих Нихилей, которые обычно называют Воронками, подпитывается Буря. Иногда Спектры открывают Воронки посреди хорошо известных Проходов и терпеливо ожидают, когда какой-нибудь неосторожный призрак свалится навстречу своей судьбе. Время от времени Спектры собираются вокруг Воронок, прислушиваясь к эху, доносящемуся из Земель Теней, когда один из подобных Нихилей открывается на верхнем уровне Подземного Мира.

Обычно Буря напоминает с виду океан, который может состоять из воды, крови или душ. На поверхности океана проложены Проходы, которые чаще всего принимают форму дорог, железнодорожных колей или судоходных каналов. Непосредственный вид и направление Проходов часто изменяются. Буря очень редко оказывается спокойной, если, конечно же, странники не путешествуют по ней в сопровождении Перевозчика. Чаще всего она напоминает штормовое море, где бушуют огромные волны и завывают яростные ветра. Туман, пена и брызги затуманивают взгляд, а сильный ветер уносит произнесенные слова прежде, чем они достигают ушей тех, к кому они были обращены. В

результате этого, когда в Буре неспокойно, там практически невозможно что-либо увидеть или услышать.

Тех, кому все же удается преодолеть безумие Бури, ожидают Далекие Берега, воплощающие в себе райские сады и преисподние, населенные множеством душ. Кроме того, где-то в Буре скрывается Пустота, которую нередко сравнивают с легендарным "краем мира", в который когда-то верили смертные. Неосторожные странники, заблудившиеся в Буре, вполне могут свалиться с края Пустоты и мгновенно исчезнуть в ней. Подобно океанам Мира Живых, глубины Бури скрывают в себе множество загадок и населены странными и чудовищными существами, подобными Плазмоидам и Демоноидам. Более подробно Буря и ее обитатели описаны в книге ***Море Теней (Sea of Shadows).***

Лабиринт

Большинство призраков попадает в Лабиринт вследствие Страдания. Другие, впрочем, оказываются там в ходе скитаний по Буре, часто принимая мрачные туннели, на которые они случайно натыкаются, за Проходы. Горе тем призракам, которые вступают на один из подобных путей, ибо, невзирая на то, что Спектры периодически появляются даже на Проходах, в извилистых коридорах Лабиринта они попросту кишат, и их численность превосходит любые ожидания Неупокоенных Мертвецов.

Формы, которые принимает Лабиринт, могут быть весьма разнообразными: один из его проходов может напоминать холодное и сырое подземелье, пол которого выложен каменными плитами, а со стен свисают железные цепи; другой выглядит как служебный туннель подземки с белыми стенами и жужжащими флуоресцентными лампами, которые периодически загораются и гаснут; третий же может показаться неровным туннелем со стенами из болезненно-розоватого мрамора, пронизанного черными прожилками. Внешний вид Лабиринта постоянно изменяется, хотя его природа остается одной и той же. Лабиринт пролегает под всем Подземным Миром, и Спектры используют его тайные переходы для того, чтобы перемещаться между Землями Теней, Землями Плоти и Бурей. Говорят, что Харон некогда прошел весь Лабиринт насквозь, но с тех пор этот подвиг не сумел повторить ни один другой призрак. Независимо от того, в каком месте входит в Лабиринт призрак, эти запутанные и извивающиеся туннели всегда ведут в одном направлении – к темному сердцу Забвения.

Пустота

Свинцовое сердце Подземного Мира принято называть Пустотой. Именно здесь зарождаются все Вихри. Рождаясь из абсолютной пустоты, эти безумные шторма, состоящие из чистого Забвения, проносятся через Лабиринт, прорываясь через туманы Бури для того, чтобы обрушиться на ничего не подозревающие Земли Теней. Во многих случаях определенные события в Землях Плоти вызывают появление Вихрей, хотя в настоящее время небольшие Вихри иногда появляются в Землях Теней без видимой на то причины.

Пустота находится в самом центре Бури. Говорят, что ее устье напоминает исполинский водоворот, представляющий собой стремительно вращающуюся и ревущую воронку, которая уходит в никуда. На дне этой воронки находится Пустота, бесконечная тьма, где рождается Забвение. Бесчисленные расщелины, пещеры, проходы и потайные двери Лабиринта ведут прямиком к Воронке, позволяя заглянуть в Пустоту. Это ужасное зрелище нередко становится последним, что предстает перед глазами призрака, которого притаскивают туда Спектры. Никто и никогда не возвращался из этого первозданного воплощения Забвения. Сила Забвения в этом месте настолько велика, что даже Спектры не возвращаются из Пустоты; любое существо, которое исчезает там, моментально уничтожается.

Одним из парадоксов Забвения является то, что место его рождения представляет собой смертельную ловушку для всего сущего. Существование Пустоты отрицает бессмертие; все сущее рано или поздно окажется здесь, хотя большая его часть пройдет через Пустоту даже не подозревая о том, что происходит.

Никто не осмеливается подолгу находиться возле спуска в Пустоту. Даже Спектры не могут слишком долго оставаться возле того, чему они служат, и чего страшатся, ибо они понимают, что рано или поздно Пустота поглотит их. Неизвестно, существует ли что-то по ту сторону Пустоты, ибо ничто и никогда не выходило оттуда. Нет даже слухов о существах, которые могли бы существовать в Пустоте. Это абсолютное ничто, представляющее собой воплощение энтропии.

Спектры и их разновидности

Такая печаль.
Спасения нет.
Мы на самом дне отчаяния.
-Pansy Division, "Глубокие воды"

Доппельгангеры: Пожранные Тенью

Неудачливые призраки, которые проигрывают борьбу со своими Тенями, становятся Спектрами, именуемыми Доппельгангерами. Именно из их числа Малфеане вербуют агентов, способных вести шпионскую деятельность в Землях Теней. Доппельгангеры сохраняют Оковы и потому могут в течение длительного времени находиться на верхнем уровне Подземного Мира. Кроме того, они, как видно из их названия, могут использовать высокие уровни Арканоса Ваяние для того, чтобы выдавать себя за могущественных или важных призраков. Используя чужие лица, они дискредитируют призраков, за которых себя выдают, и стараются всячески навредить их союзникам. Доппельгангеры также ответственны за распространение яда Забвения среди Быстрых. Для этого они применяют Арканои Воплощение, Песнопение, Гнев и Пандемониум, с помощью которых распространяют страх, отчаяние и другие негативные эмоции в Землях Плоти.

Именно в этом качестве Доппельгангеры наносят наибольший вред, хотя призраки, пострадавшие от их махинаций в Землях Теней,

вполне могут поспорить с этим утверждением. Доппельгангеры обожают сводить смертных с ума, постоянно провоцируя у них вспышки суицидального отчаяния и убийственного гнева. Подобно обычным Неупокоенным Мертвецам, Доппельгангеры часто обзаводятся Пристанищами в Землях Плоти, что, в то же время, очень сильно отличает их от других Спектров. Нередко они выбирают для этой цели место своей смерти или какой-нибудь уголок Мира Живых, который представлял для них большое значение при жизни. Их незримое присутствие в этих местах отравляет окружающее пространство негативными эмоциями, примером которых могут послужить злоба, меланхолия или гнев. Помимо нанесения вреда смертным, Доппельгангеры также стараются навредить Оковам призраков, находящимся в Землях Плоти. Поддерживая проекты, связанные со сносами или реконструкциями, они стараются сделать так, чтобы места, представляющие важность для призраков, оказались уничтожены или же изменились до неузнаваемости. Они также обожают помогать смертным поджигателям, стараясь добиться того же самого результата с помощью поджогов. Другие Доппельгангеры используют Оседлание в отношении смертных для того, чтобы совершать прямые нападения на Оковы – сжигая книги, организовывая акты вандализма в отношении памятников и занимаясь другой подобной деятельностью, как, впрочем, и распространяя хаос посредством стрельбы в людных местах и других разрушительных действий.

Доппельгангеры выглядят более бледными, худыми и менее материальными, чем призраки, хотя этих отличий недостаточно для того, чтобы сразу же выдать их. В их глазах всегда заметно присутствие Тени, которая добилась триумфа в схватке с Душой. Глаза Доппельгангера могут быть пустыми или тусклыми, наполненными печалью или пылающими гневом. Метки смерти, напоминающие трупные пятна, часто выступают у них на Корпусе, подобно раковым опухолям. Тем не менее, с помощью Ваяния Доппельгангеры могут скрыть все признаки воздействия Забвения на их Корпора, если не считать глаз. Бдительные призраки могут научиться отличать Доппельгангеров по глазам. Как сказано в ***Море Теней***, Доппельгангеры часто делятся на лагеря, в зависимости от владения теми или иными Арканои. Доппельгангеры, искушенные в Песнопении, известны как Баньши, тогда как те, кто особенно хорошо разбирается в Ваянии, становятся Актерами и Дублерами. Эти необычные субкультуры, существующие в среде Доппельгангеров, обычно не представляют интереса для других Спектров, тогда как Доппельгангеры придают им немалое значение, испытывая извращенную гордость, связанную с их действиями, Арканои и положением.

Дряхлые: Измененные

Доппельгангеры, чей внешний вид оказался настолько сильно изменен в результате разрушительного воздействия Забвения, что они больше не могут сойти за обычных призраков, именуются Дряхлыми. Сохраняя свой прежний разум и личность, они часто становятся придворными и служителями при дворах Малфеан. Дряхлые иногда

выступают в качестве жрецов общества Спектров, толкуя грезы своих спящих владык. Кроме того, они выполняют обязанности посланников и герольдов, часто путешествуя между Землями Плоти, Землями Теней и Бурей. Дряхлые являются воистину ужасающими существами по меркам обычных призраков, и обычно встречаются лишь тем Неупокоенным, которые отваживаются погрузиться в глубины Бури. Иногда случается так, что какой-то Нихиль ведет прямо в логово одного из Дряхлых, но подобные случаи довольно редки.

Как и Доппельгангеры, Дряхлые все еще могут использовать Арканои. Тем не менее, прикосновение Забвения всегда оставляет заметный след на их телах. Его воздействие превращает этих Спектров в издевательские подобия их смертных сущностей, в результате чего свидетельство победы Теней Дряхлых всегда находится у всех на виду. Корпус Дряхлого, который при жизни был наркоманом, сидевшим на героине, может быть покрыт следами уколов, превратившимися в крупные, гниющие язвы в тех местах, где он вгонял этот смертельный наркотик себе в вены. Лицо Дряхлого, который при жизни страдал от алкоголизма, может выглядеть раздутым, рябым и покрытым следами множества лопнувших капилляров, тогда как его тело будет вздувшимся и опухшим. Привычки Дряхлого, который при жизни постоянно избивал свою жену, будет выдавать его лицо, превратившееся в искаженную маску гнева, наполненные яростью глаза, и руки, постоянно сжатые в здоровенные кулачищи. Дряхлые часто владеют высокими уровнями Арканоса Песнопение, благодаря которым они ошеломляют своих врагов, обрушивая на них потоки темных эмоций.

Теневики: Дети Забвения

Неупокоенные, которые оказались Пожраны Бурей, проиграли борьбу своим Теням во время Страдания или же были поглощены Забвением в ходе Вихря, становятся Теневиками. В результате столь насильственного преображения, призрак теряет большую часть своей прежней личности и разума, в результате чего новорожденный Теневик становится бездумным, воющим зверем. Теневики стремятся только убивать, искажать и разрушать. Холодное, черное сияние Забвения, которое окружает их, подобно ауре, кажется гораздо более сильным, чем у Доппельгангеров или Дряхлых. Чем сильнее Теневик, тем ярче оказывается мерцающее облако анти-света, которое его окружает.

Теневики являются самыми уродливыми из всех наиболее распространенных разновидностей Спектров. Их Корпора всегда принимают отвратительный и пугающий облик. Подобно Баргестам, Теневики часто обзаводятся звериными чертами и повадками. Тела Теневиков вполне могут быть изможденными и костлявыми – временами настолько, что от их Корпора остаются одни только кости. Иногда они выглядят как демонические твари из человеческих мифов, покрытые чешуей и украшенные рогами, тогда как в других случаях они представляют собой не более чем сочетание острых когтей и огромной пасти, которые кое-как скреплены полуразложившимися сухожилиями и обрывками кожи. Теневики составляют ударные отряды Забвения, существуя лишь для того, чтобы разрушать и убивать. Всякий

раз, когда Спектры собирают крупные силы для масштабной атаки, среди них неизменно оказываются Теневики. Они находятся на переднем крае любого Вихря, восседая на штормах душ, проносящихся по Землям Теней, и уничтожая каждого призрака, который оказывается у них на пути. Теневики часто теряют над собой контроль, погружаясь в безумие боя, которое заставляет их предпринимать бессмысленные атаки или обращаться в безудержное бегство. Большинство других Спектров старается держаться от Теневиков как можно дальше.

Умертвия: Новопавшие

Умертвия являются Спектрами, которые умерли настолько страшной смертью, что сразу же оказались поглощены Забвением без промежуточного этапа, связанного с пребыванием в Землях Тенях. Умертвия, которые относительно недавно начали появляться в значительных количествах в Буре, приобрели определенное политическое влияние после Пятого Вихря. Их численность продолжает расти и, скорее всего, число Умертвий в скором времени окажется достаточным для того, чтобы бросить вызов кастовой системе, согласно которой они размещаются ниже Доппельгангеров.

Умертвия прекрасно находят путь в Буре, независимо от того, какое обличье она принимает, и приходится ли им передвигаться по Морю Душ или Морю Теней. Они заслуженно считаются идеальными солдатами для борьбы со Стигией и другими Темными Империями. Их власть над Бурей настолько велика, что большинство Умертвий без труда может вытягивать из вечного шторма воспоминания и Артефакты, принадлежавшие странникам, которые сгинули там. Эти предметы могут использоваться в качестве реквизита во время очередного Страдания, оружия, когда Спектру необходимо подстеречь группу путешественников, двигающуюся по отдаленному Проходу, или же любым другим образом, который сочтет подходящим Умертвие. Внешний вид Умертвий довольно сильно напоминает их прижизненный облик – особенно, в сравнении с другими Спектрами. Их зрачки не поглощены чернотой, свидетельствующей об окончательной победе Тени, а тела избегают разрушительного воздействия Забвения. Единственным знаком Забвения, который они носят на себе, является их смертельная рана, какой бы она ни была. В Буре эта рана постоянно кровоточит, хотя это не приносит Спектру какого-либо вреда, так как столь незначительные потери Корпуса мгновенно восполняются. Если Умертвие покидает Бурю и отправляется в Земли Теней, оно начинает терять Корпус со скоростью 2 пункта Корпуса в сутки. Несомненно, что если бы не это физическое ограничение, накладывающееся на передвижения за пределы Бури, Умертвия пользовались бы гораздо большим уважением со стороны других Спектров, которые считают их неудачниками именно из-за этой истощающей слабости.

Юнцы: Неживше

Это Спектры появляются из душ, принадлежавших детям, которые умерли прежде, чем им исполнилось десять лет. Период пребывания Юнцов в Землях Теней обычно оказывается еще более недолгим, если,

конечно же, они не отправляются в Забвение сразу же после смерти. Основную массу Умертвий составляют именно Юнцы, хотя известно, что некоторые из них становятся Доппельгангерами, Дряхлыми или Теневиками. Они представляют собой самостоятельную клику, своеобразную сепаратистскую группировку, которая, к ужасу многих Спектров, нарушает границы существующих каст.

До начала 19 века и промышленной революции Юнцы были довольно немногочисленными. Дети, которые умирали в ходе предыдущих столетий, обычно порабощались Стигией, отправляясь на переработку в кузницы душ сразу же перехода в Земли Теней. Периодически появляющиеся Юнцы не оказывали значительного влияния на общество Спектров до 1213 года и завершения Крестового похода детей. Среди тысяч погибших детей и горсточки тех, кому суждено было стать Спектрами, оказалась Юнец, которую звали Джемима Скрич. Возглавляемые Скрич и ее последователями (так как сама она довольно быстро оказалась в Пустоте), Юнцы сумели объединиться, хотя только после промышленной революции массовая гибель детей в ужасающих условиях заводов и фабрик привела к значительному увеличению их численности. В результате серии кровавых и беспощадных войн 20 века их количество только возросло.

Малфеане: Боги-Короли Забвения

Многие призраки ошибочно считают Малфеан обычными Спектрами, которые достигли огромных размеров, пожирая сущности меньших призраков и Спектров. Хотя в случае с некоторыми Малфеанами это действительно так, старейшие из них появились в момент Раскола. Другие Малфеане присоединились к этой секте в последующие столетия, но они заметно уступают в размерах и силе своим старшим сородичам.

Древние Малфеане известны как Неумиравшие, Чудовища или Изначальные, тогда как Малфеане, вышедшие из рядов Спектров и разжиревшие благодаря пожиранию Корпора своих друзей и врагов, именуются Заговорщиками Заговорщиками или же, чаще, Кабалистами. Независимо от их происхождения, все Малфеане обитают в Лабиринте, нередко устраивая свои пристанища в подземных полостях, проделанных ими в пустоте во времена Раскола. Там они спят на протяжении многих столетий, просыпаясь лишь для того, чтобы объявить нападение на Темное Королевство или Некрополь или же поведать о снах Забвения и бесконечном мире, который ожидает все сущее в Пустоте. Дряхлые кружатся вокруг них, стараясь всячески ублажить своих хозяев, и армии Теневиков ожидают их приказов.

Малфеане являются богами-королями общества Спектров. Будучи ужасными и извращенными существами, они практически никогда не покидают свои логова в Буре. В тех редких случаях, когда они все же делают это, результатом их появления становится распространение хаоса и страданий в невиданных ранее масштабах. Смерть или исчезновение Харона была связана с появлением Малфеанина, именуемого Горулом. К числу других известных Малфеан можно отнести Ламачиса-Пожирателя, время от времени посещающего Земли Теней Американского континента, Рабарку-Населенную, чье

исполинское тело населяет множество меньших Спектров, проделывающих туннели в ее Корпусе, подобно мириадам крошечных паразитов, и Мулхектурос, воплощение гниения и разложения, чьи прислужники-Древние виновны в распространении болезней и смертей среди ее смертных последователей.

Мулхектурос, Богиня Порчи, является далеко не единственным Малфеанином, которому поклоняются обманутые смертные. Многие Малфеане решили распространять Забвение, выдавая себя за богов, которым служат как мертвые, так и Быстрые. Они часто используют Дряхлых для того, чтобы проникать в Мир Живых, овладевая своими смертными последователями для того, чтобы предоставить верующим доказательства реальности их богов. Подобные смертные культы нередко не подозревают о том, кому в действительно служат, искренне считая себя служителями Сатаны или какой-либо другой духовной сущности. Под руководством своих божественных покровителей, эти культы распространяют отчаяние и порок в Землях Теней.

Хотя многие Малфеане желают, чтобы им поклонялись, другие, подобные Ламачису, стремятся добиться более ощутимых результатов. Их слугами нередко являются смертные в правительствах и транснациональных корпорациях, которые стали жертвами Оседлания. Их влияние также распространяется на Земли Теней. Немало культов Еретиков и банд Ренегатов в действительности служат Малфеанам, сознательно или бессознательно способствуя делу Забвения, даже если при этом они утверждают, что стремятся к Вознесению или освобождению от тирании Иерархии.

Глава Вторая: Спектры как персонажи

Как бы то ни было...мое перерождение открыло мне всю муку начал, тогда как идея завершений приобрела в моих мыслях притягательную значимость.
-Томас Лиготти, Забытое искусство сумерек

Возможность отыграть персонажа-Спектра предназначается для тех игроков, которые стремятся наполнить образы своих героев особой страстью и силой. Спектры знают, что их существованию суждено быть недолгим, и потому они полностью посвящают себя своему разрушительному предназначению, стремясь положить конец своему посмертию прежде, чем их пожрет Забвение, пускай даже это произойдет в результате насильственной смерти или полного истощения. Спектры представляют собой воплощения нигилизма, которые надеются лишь на то, что им удастся избавиться от боли, уничтожив при этом само мироздание. Во всех остальных отношениях они являются жестокими и злыми, отчаявшимися и ненавидящими, разочаровавшимися и порочными, а также склонными к садизму и меланхолии. Отыгрывая Спектра, вы можете дать выход своим личным страхам, подавленным желаниям и разочарованиям. Осознание этого может стать пугающим опытом, особенно, когда вы поймете, что придуманный вами персонаж связан с вами гораздо больше, чем могло бы показаться на первый взгляд, но в то же время оно может стать катарсисом.

Тем не менее, не стоит путать эту книгу с пособием по психотерапии. Прежде всего, это игра. Спектры представляют собой воплощения Тьмы и Зла. По меркам обычного человека они являются полностью и безоговорочно злыми существами. Все, что было в них доброго или хорошего, оказалось уничтожено Забвением. Высказывая желание поиграть Спектром, вы автоматически соглашаетесь отыгрывать персонажа, в котором проявятся все ваши худшие черты. Подобный отыгрыш является сложной и ответственной задачей, которая вряд ли придется по нраву всем игрокам. В этой главе описан процесс создания персонажа-Спектра. Перед тем, как приступать к нему, мы крайне рекомендуем вашим игрокам ознакомиться с основами создания персонажа для линейки **Призраки: Забвение**, представленными в базовой книге Призраков. Кроме того, в этой главе приводятся рекомендации относительно отыгрыша Спектров, связанные, в первую очередь, с мотивацией персонажей и их особенной психологией. Помимо этого, вы найдете здесь информацию о Темных Арканои и других Чертах, доступных Спектрам.

Отыгрыш Спектра

В хронике, посвященной Спектрам, игрокам приходится примерить на себя роль по-настоящему злых существ. Спектры не

желают искупления и не стремятся к взаимопониманию. С точки зрения постороннего человека они являются не религиозной сектой, а воплощением зла. Более того, они действительно воплощают в себе Зло, которое абсолютно не скрывает своего истинного лица. Вампиры стремятся к самопознанию посредством обретения душевного мира и установления контакта со Зверем. Призраки стремятся обрести покой и примириться с собой, исправляя те ошибки, которые они не успели исправить при жизни. Спектры стремятся только разрушать. Моральные терзания из разряда "я стал зверем, но я не хочу им быть", присущие линейке **Вампиров**, не распространяются на Спектров, которым не только не дано достичь подобных высот самопознания, но и которые вряд ли будут искать оправдания своим поступкам.

Отыгрывая Спектра вам стоит постараться персонализировать его разрушительное начало. Хроника, посвященная Темным Отражения, может оказаться очень скучной, если между вашими персонажами не будет ни малейших отличий, если не считать степени владения различными Темными Арканои. Во время отыгрыша Спектра вам стоит попытаться выбрать определенную Темную Страсть и воплотить в ходе игры ее различные разрушительные аспекты, подобно тому, как они воплощаются в Сущности вашего персонажа, являющейся отражением этих Страстей. Что именно заставляет вас разрушать и убивать – гнев, зависть или, возможно, ненависть? Возможно, вашего персонажа можно назвать “живым воплощением ненависти” или сказать, что “в его сердце осталась одна только зависть”. Хотя все эти мотивации одинаково хорошо объясняют дурные поступки вашего героя, каждая из них позволяет сделать определенный акцент, указывающий на особенности характера персонажа, которые делают его действительно уникальным.

В большинстве случаев момент превращения призрака или смертного в Спектра становится своеобразной точкой отсчета, указывающей на то, что дороги назад уже не будет. Спектры охотятся стаями не из-за присущего им чувства товарищества, а потому, что все они связаны с коллективным сознанием Забвения. Эта стайная психология не подразумевает заботы о благосостоянии своих товарищей, так как в условиях крайней недолговечности существования каждого Спектра любые привязанности теряют всякий смысл. Такие понятия как жалость, товарищество и взаимопомощь значат для Спектров очень мало (если вообще что-либо). Спектров мотивирует две вещи: перспектива избавиться от боли, которую причиняет им Забвение, и Темные Страсти. Спектры существуют для того, чтобы выражать и распространять ненависть, похоть, чувство вины и страх, которые управляют ими и, фактически, дают им жизнь.

Жизнь Спектров очень коротка. Забвение неумолимо убивает их, и, рано или поздно, забирает каждого из Пожранных Тенью. Осознание неизбежной гибели делает Спектров сильнее, позволяя им продолжать сражаться даже в самой безвыходной ситуации. В силу того, что они не боятся смерти и, наоборот, активно стремятся к ней, Спектров обычно не интересуют вопросы выживания, в результате чего они снова и снова бросаются в бой, даже если обстоятельства складываются не в их пользу. Учитывая то, что существование Спектров является недолгим и жестоким, мы рекомендуем вам строить их хроники на основе того же принципа. Игрокам не стоит слишком сильно привязываться к своим

персонажам. Скорее всего, их гибель перед лицом Забвения окажется быстрой. Хроники по Спектрам – это далеко не самый подходящий вариант для игр с разветвленным сюжетом и множеством деталей. Вместо этого, они идеально подходят для быстрого и беспощадного доказательства простой идеи или мысли. Знание о той ужасной судьбе, которая ожидает их в конце, и мучительная агония самого их существования, заставляет Спектров совершать самоубийственные в своей силе поступки. Соглашаясь отыграть Спектра, вы подписываетесь на игру фанатичным, отчаявшимся и безжалостным чудовищем, лишенным совести или сострадания.

Служители Забвения

Ничто мой взор здесь задержать не смело,
Пока он не достиг чертога всех невзгод,
Где проклятые в крике свои души изливали.
- У.Б. Йетс, "Ночь всех душ"

Для Спектров Забвение является любовницей и королевой, генералом и мучителем, прошлым и будущим. Быть Спектром означает существовать в Чистилище между первым и последним шагом навстречу Забвению. Существование Спектра, которое сложно назвать программой духовного очищения, больше напоминает наказание, чем награду. Забвение является требовательным господином, и Спектрам уготовано существование в реальности, наполненной болью. Как им не презирать то, что столь ненасытно стремится пожрать их, и, в то же время, гонит вперед, называя своими слугами? Для многих Спектров единственной причиной служить ненавистному и пугающему Забвению является то, что они еще сильнее ненавидят обитателей Мира Живых, и Неупокоенных, которые столь отчаянно цепляются за них.

Некоторые Спектры считают себя солдатами, другие – жрецами. Впрочем, многие из них вообще лишены самосознания и разума в том значении, в котором это привыкли понимать призраки. Другие Спектры стремятся найти какой-то смысл или преимущества в своем служении Забвению. Самые старые Малфеане настолько привыкли заботиться исключительно о собственных интересах, что дело Забвения больше не представляет для них какого-либо значения. Даже этих Малфеан рано или поздно поглотит Пустота, но они продолжают стремиться отсрочить свою кончину, пожирая меньших Спектров, которые их окружают. Многие плененные призраки, ценность которых оказывается исчерпана, также приносятся в жертву Малфеанам, которые пожирают их. Благодаря этим жертвоприношениям, а также использованию странных и могущественных Темных Арканои, Малфеане могут неограниченное время противостоять Забвению. Тем самым они преследуют свои собственные интересы, основой которых практически всегда оказывается низменное желание обмануть Забвение и ускорить его наступление для всех остальных.

Многие другие Малфеане, впрочем, продолжают служить Забвению, стремясь уничтожить мироздание. Тем не менее, даже им присущи персональные желания и намерения, результатом чего становятся сложнейшие планы и интриги, в которые оказываются

вовлечены меньшие Спектры, и которые нередко перемалывают их между своими жерновами. Подобная двойственность весьма характерна для мышления Спектров. Доппельгангеры стремятся завлечь как можно больше призраков на службу Забвению, хотя сами они с презрением относятся к этому занятию. Наслаждаясь мыслями о грядущей агонии призрака, они на время избавляются от собственной боли; как бы то ни было, конечным результатом этого становится пополнение рядов Забвения. Некоторые призраки предполагают, что Доппельгангеры всего лишь нуждаются в товарищах, которые могли бы разделить с ними их муку, но большинство Неупокоенных верит, что тупая боль Забвение изгоняет подобные желания из всех Спектров, если не считать самых юных из них. Другим Спектрам сложно выработать какое-то общее представление о том, какое место в их существовании занимает Забвение. Некоторые из них служат Ему добровольно, тогда как другие выполняют свои обязанности нехотя, а третьи – принимают безумие с распростертыми объятьями и учатся любить Забвение.

Создание персонажа

Между пониманием
И созиданием,
Между чувством
И сочувствием
Проходит Тень
- Томас Стернз Элиот, "Полые люди"

Создание персонажа-Спектра происходит практически так же, как и в случае с обычными призраками. В силу этого, вы можете обратиться к базовой книге Призраков: Забвения, где представлено подробное описание всех этапов создания персонажа, которые в этой книге изображены достаточно схематично. Как и в случае с обычными призраками ваш персонаж начинает игру довольно неопытным Спектром, которого лишь недавно поглотило Забвение. Ваш Рассказчик может разрешить вам создать персонажа, связанного с отдаленной исторической эпохой, так как ваш Спектр вполне мог существовать в качестве призрака в Землях Теней на протяжении многих сотен лет прежде, чем был Пожран.

Этап первый: Концепция

Натура и Маска

Выберите Натуру и Маску вашего персонажа из списка Архетипов Теней, представленного в базовой книге ***Призраки: Забвение***.

Каста

Каким именно Спектром вы являетесь? Чаще всего, ответ на этот вопрос определяется тем, как вас поглотило Забвение. Каждая каста Спектров обладает своими уникальными слабостями и способностями, описанными ниже.

Доппельгангеры

Будучи Пожранными собственными Тенями, что не является чем-то необычным в Мире Мертвых, Доппельгангеры считаются низшей кастой Спектров, ниже которой находятся только Умертвия. Их вполне заслуженно называют рядовыми армии Забвения.

Доппельгангеры находятся ближе к призракам, чем все остальные Спектры; у них сохраняются Оковы, позволяющие им находиться в Землях Теней. Благодаря этому они обладают уникальной возможностью проникать в общество призраков. Доппельгангеры могут владеть любыми Арканои, которые обычно доступны призракам. Они также могут изучать Темные Арканои. Доппельгангерам предоставляется для создания персонажа такое же количество пунктов, как и обычным призракам, если не считать того, что они получают шесть точек для распределения между Арканои.

Дряхлые

Эти Спектры являются Доппельгангерами, над телами которых изрядно потрудилось Забвение. Их Корпора настолько сильно изменились, что даже Ваяние больше не может скрыть степень их разложения, вызванного Забвением. Впрочем, сами Дряхлые считают эти изменения признаком благословения Пустоты.

Эта каста находится выше, чем Доппельгангеры, и ее представители являются художниками, жрецами и общественными работниками Лабиринта. Если не считать внешности, Дряхлые не слишком сильно отличаются от Доппельгангеров (что вызывает немалое недовольство некоторых представителей касты Дряхлых). Дряхлые получают восемь точек для распределения между Арканои, и могут владеть как обычными, так и Темными Арканои. Тем не менее, у них нет Оков.

Теневики

Теневики воплощают в себе Темные Страсти и являются ударными отрядами Забвения. Даже Дряхлые склоняются перед Теневиками (по крайней мере, публично). Будучи самой высокой кастой среди Спектров, если не считать Малфеан, Теневики были Пожраны Забвением в ходе Страдания, Вихря или же блужданий в Буре. Теневики могут изучать только Темные Арканои и получают пять точек для распределения между ними. Кроме того, они получают 12 пунктов для распределения между Темными Страстями. Они также могут владеть уникальными способностями Теневиков. Некоторые из них описаны в базовой книге линейки Призраки: Забвение, но, помимо этого, вы найдете несколько новых способностей Теневиков ниже. Персонажи-Теневики начинают игру всего с одной способностью, но

могут докупать их за свободные пункты (стоимость каждой способности равняется 5 пунктам).

Новые способности Теневиков

Когти – Теневик способен наносить аггравированный урон с помощью своих заостренных когтей (количество кубиков урона равняется Силе + 1).

Зловонное Дыхание – Эта способность позволяет Теневику испускать ядовитые пары, природа которых подобна губительным ветрам Забвения, завывающим в глубинах Лабиринта. Жертвы, попадающие в облако подобных паров, теряют один пункт Корпуса (или один Уровень Здоровья, если речь идет о смертных) за каждый пункт Ангста, который Теневик вкладывает в использование данной силы. Этому урону нельзя сопротивляться и его невозможно поглотить.

Пробуждение Бури – Потратив два пункта Ангста и один пункт Сущности, Теневик может передать окружающей его Буре частичку своего внутреннего бешенства. Это приводит к тому, что в Буре рождаются шторма, посреди Проходов хаотично возникают водовороты, и происходят многие другие неприятные вещи.

Выкачивание Эмоций – Теневик может напрямую воздействовать на Страсти призрака, превращая вытянутые пункты Страсти в Темные Страсти. Каждый пункт Страстей, вытянутый подобным образом, увеличивает доминирующую Темную Страсть Теневика (как, впрочем, и его Сущность) на единицу. Для успешного использования данной способности Теневик должен провести успешный захват своего противника во время сражения, после чего попытаться превозмочь Пафос жертвы с помощью своей Сущности в ходе противоположного броска.

Умертвия

Смертные, которых Забвение поглотило в момент их гибели, присоединяются к касте, представителей которой называют Умертвиями. Большую часть времени они проводят в Лабиринте и Буре. Хотя Умертвия считаются идеальными солдатами для прямого противостояния с силами Стигии, они занимают самое низкое положение в иерархии Спектров. По мере роста их численности они начинают все чаще выражать свое несогласие с подобным положением вещей. Как и Теневики, Умертвия могут учить только Темные Арканои; тем не менее, они получают сразу шесть точек для распределения между ними. При этом они должны обязательно потратить одну точку на Темный Арканос Плетение Бури, которым Умертвия владеют особенно хорошо.

Юнцы

Будучи Спектрами-детьми, Юнцы не являются отдельной кастой, а, вместо этого, представляют собой уникальное объединение Спектров, которое не подчиняется правилам кастовой системы. Далеко не все Спектры-дети являются Юнцами, но все Юнцы являются Спектрами-

детьми. Подобно обычным детям, они подчиняются стандартным ограничениям, накладывающимся на персонажей-детей (например, ограничения на максимальное значение Силы и так далее). Юнцы получают на распределение между Атрибутами всего 6/4/2 точек. Они распределяют между Темными Страстями всего 9 пунктов. Наличие у Юнцов Оков зависит от касты, к которой они принадлежат.

При этом Юнцы обладают доступом к обычным Арканои и Темным Арканои, получая на распределение между ними 8 точек. Юнцы начинают игру с одной точкой в Арканосе Разрыв Савана.

Малфеане

В целом игрокам не рекомендуется создавать персонажей-Малфеан, если, конечно же, подобное решение не продиктовано какими-либо особыми обстоятельствами. Малфеане обладают практически неограниченными возможностями. Большую часть времени они проводят в глубоком сне, периодически прерываемом вспышками бурной активности. Сны и видения этих огромных, древних и загадочных существ направляют действия Спектров, неумолимо приближая конец мира.

Этап Второй: Выбор Атрибутов

Распределите приоритеты для трех категорий Атрибутов, как это описано в базовой книге Призраков: Забвения, с учетом всех ограничений, накладываемых вашей кастой.

Этап Третий: Выбор Способностей

Распределите приоритеты для трех категорий Способностей, как это описано в базовой книге Призраков: Забвения, с учетом всех ограничений, накладываемых вашей кастой.

Этап Четвертый: Выбор Преимуществ

Арканои и Темные Арканои

Представители каждой касты получают различное количество точек для распределения между Арканои, как это указано в описании соответствующих каст. Далеко не все Спектры могут изучать обычные Арканои, но Темные Арканои доступны представителям всех каст. Все Спектры, независимо от касты, должны начать игру как минимум с одной точкой в Темном Арканосе Коллективный Разум.

Спектры, которые выбрасывают провал в ходе применения обычного Арканоса, получают пункты Стойкости вместо пунктов Ангста.

Дополнения

Все Спектры, независимо от касты, получают всего пять точек для распределения между Дополнениями. При этом они не могут брать себе Дополнения Эйдолон, Известность или Богатство (Wealth). В зависимости от того, какую хронику он хочет провести, Рассказчик может ограничить или запретить приобретение других Дополнений.

Новое Дополнение: Земли Теней

• Вы слышали слухи о Землях Теней, но никогда не были там; возможно, вы только что узнали об их существовании.

•• Вы посещали Земли Теней несколько раз. Вы знаете о Землях Теней чуть больше, чем среднестатистический Анфан.

••• Вы обладаете значительным опытом знакомства с Землями Теней, который ничуть не уступает знаниям Лемура.

•••• Ваше знание Земель Теней воистину удивительно, но там до сих пор остаются секреты, которые неизвестны даже вам. Вы знаете о Землях Теней не меньше, чем какой-нибудь Домем.

••••• Никто не знает о Землях Теней больше вас. Вам известны все их тайны, загадки и секреты. Ваши познания ничуть не уступают познаниям могущественного Костяка, и вы знаете о Землях Теней столько же, сколько знает большинство Малфеан.

Темные Страсти

Как уже отмечалось ранее, Спектрами в основном движут их Темные Страсти. Самая высокая Темная Страсть, которой обладает персонаж, определяет его Сущность. Общее значение всех Темных Страстей Спектра также определяет его положение внутри касты.

Подобно призракам, Спектры получают 10 точек для распределения между их Темными Страстями, хотя это число может изменяться в зависимости от касты. Кроме того, в дальнейшем они могут приобрести дополнительные точки Темных Страстей с помощью свободных пунктов.

Темные Страсти обычно формулируются в качестве короткой характеристики, описывающей суть Страсти, за которой следует описание основной эмоции, которая подпитывает эту Страсть. Примером этого могут послужить следующие Темные Страсти: *Уничтожить Иерархию* (Ненависть) или *Поспособствовать гибели Земель Теней* (Зависть). К числу других эмоций, которые часто становятся основой для Темных Страстей, можно отнести Похоть, Зависть, Злобу, Горечь и Жадность. В ходе продумывания Темных Страстей постарайтесь связать их с вашей Натурой и Маской; в особенности это касается Натуры, природа которой может подсказать вам несколько подходящих вариантов Страстей. Темные Страсти также часто направлены на бывшие Оковы, которые могли присутствовать у Спектра в бытность его обычным призраком. Самая высокая из Темных Страстей определяет Сущность Спектра. Если у персонажа есть две Темных Страсти с одинаковыми значениями, игрок должен выбрать, какая именно из них будет определять его Сущность.

Оковы

Только Доппельгангеры и Умертвия обладают Оковами. Игрок выбирает их так же, как описано в базовой книги Призраки***: Забвение***. Оковы Спектра обычно связаны с болезненными моментами жизни персонажа, например, больничной палатой, где во время родов умерла жена персонажа, или же небольшим магазинчиком, где он покупал алкоголь, чтобы утопить свое горе, и который, в конечном счете, послужил причиной его смерти.

Весьма распространенными среди Доппельгангеров Оковами являются места их смерти. Следует отметить, что Оковы Спектров не могут быть Разрешены, хотя при этом они могут быть уничтожены.

Этап Пятый: Последние штрихи

Ангст

Спектрам необходим Ангст для того, чтобы применять свои Арканои. Все Спектры начинают игру со значением Ангста, равным 5, хотя они могут повысить его с помощью свободных пунктов еще до начала игры. Следует отметить, что значение Ангста не может превышать 10 пунктов.

Спектры восстанавливают Ангст с помощью своих Темных Страстей также, как призраки получают Пафос с помощью обычных Страстей.

Сущность

Спектры обладают Чертой, которая заменяет собой Волю, и называется Сущностью. Эта Черта отображает их эмоциональную природу и духовную силу, как, впрочем, и степень самоконтроля. Как и в случае с Волей, Спектры обладают постоянным и временным значением Сущности. Временная Сущность необходима для использования некоторых Темных Арканои, тогда как постоянная Сущность применяется в тех ситуациях, когда обычные призраки применяют Волю. Сущность также определяет вероятность того, что Спектр впадет в состояние Ненасытности. Пункты временной Сущности можно тратить для того, чтобы повысить вероятность успешного совершения того или иного действия.

Значение Сущности Спектра определяется самой высокой из его Темных Страстей, и потому в начале игры обычно находится в диапазоне от 3 до 5 пунктов. Примерами Сущности могут послужить Ненависть, Зависть, Похоть, Страх, Отчаяние, Разочарование или Цинизм. Всякий раз, когда Спектр встречает смертного или призрака, значение соответствующей Страсти которого равняется его Сущности или превышает ее, Спектр должен сделать бросок Сущности (сложность 8) или же впасть в состояние Ненасытности. Ненасытность представляет собой духовный голод, принимающий форму ошеломляющего желания напасть на существо и высвободить Забвение, скрывающееся в нем. Спектр может потратить пункт временной

Сущности для того, чтобы сдержать Ненасытность, хотя в определенных ситуациях Рассказчик может потребовать, чтобы персонаж потратил сразу несколько пунктов, если это представляется ему необходимым.

Корпус

Корпус представляет собой эктоплазму, окружающую душу Спектра, и многие Спектры с огромным удовольствием изменяют свой внешний вид, в результате чего их тела временами принимают абсолютно невообразимые обличья. На Корпусе большинства Спектров обычно присутствуют следы воздействия Забвения, нередко напоминающие явные признаки разложения. Все Спектры начинают игру с Корпусом, значение которого равняется 10.

Каждый раз, когда персонаж-Спектр выбрасывает провал при совершении какого-либо действия, он теряет постоянный пункт Корпуса. Когда Забвение полностью поглощает Спектра (к примеру, если у персонажа оставалось всего пять пунктов Корпуса, и он внезапно получил шесть пунктов аггравированного урона в результате удара стигийским гладиусом, нанесенного Легионером, или же, имея всего один пункт Корпуса, он выбрасывает провал) под ногами у него появляется маленький Нихиль, затягивающий душу Спектра в Пустоту. Призраки и другие Спектры, находящиеся в непосредственной близости от Нихиля, должны сделать бросок Ловкости + Атлетики для того, чтобы избежать влечения Забвения. Помимо этого, они могут воспользоваться Арканосом Аргос или Гнев или же Темным Арканосом Плетение Бури. В случае неудачи, персонажа затягивает в Лабиринт, где он обычно оказывается неподалеку от устья Пустоты, куда проваливаются остатки души уничтоженного Спектра.

Свободные пункты

Теперь вы можете распределить свободные пункты для того, чтобы заполнить возникшие на предыдущих этапах пробелы. В отличие от призраков, Спектры не могут тратить свободные пункты для того, чтобы ослабить свои Души. Все Спектры получают 20 свободных пунктов, которые распределяются в соответствии с приведенной ниже таблицей.

Стоимость свободных пунктов
Атрибуты – 5 пунктов за точку
Арканои – 4 пункта за точку
Ангст - 2 пункта за точку.
Дополнения – 2 пункт за точку
Оковы – 1 пункт за точку
Силы Теневиков – 5 пункт за Силу.

Способности – 2 пункта за точку
Сущность – 2 пункта за точку

Искра Смерти

Внешний вид

Многие Спектры расхаживают нагишом. Другие используют Ваяние для того, чтобы изменять свою внешность, или же подвергаются изменениям, связанным с Забвением, которые могут принимать самую различную форму.

Постарайтесь решить, какие именно аспекты внешности вашего персонажа являются уникальными и в первую очередь бросаются в глаза. Возможно, он использовал Ваяние для того, чтобы превратить свои волосы в шипы, или же отрастил новые глаза? Или, может быть, его тело покрыто метками смерти и он носит деловой костюм, или же с гордостью демонстрирует окружающим раны, оставшиеся на его Корпусе после самоубийства.

Отличительные черты

Задумайтесь на минутку над тем, что делает вашего Спектра действительно уникальным. Возможно, это связано с тем, как он раздирает Корпус у себя на лице в минуты сильных переживаний, оставляя гниющие дыры и висящие куски кожи, под которым виднеется нечто, напоминающее кость? Возможно, он особым образом выбирает свои жертвы, убивая только тех призраков, которые напоминают ему об отце. Эти детали делают вашего персонажа запоминающимся и уникальным, и являются этапом создания героя, который зависит только от силы вашего воображения.

Душа

Завершающим аспектом вашего Спектра является Душа персонажа, представляющая собой последний бастион его внутреннего противостояния Забвению. Душа, силы которой поддерживает Черта, именуемая Стойкостью, должна создаваться совместными усилиями Рассказчика и игрока. Детали, связанные с использованием Души и Стойкости во время игры, описаны в следующей главе.

Достоинства и Недостатки

Многие Достоинства и Недостатки из ***Руководства Игрока по Призракам*** (Wraith Players Guide) могут использоваться для создания персонажей-Спектров. Новые и уникальные Черты, доступные только Пожранным Тенью, описаны ниже.

Пронзительный взгляд (Достоинство, 3 пункта)

Вы видите через Саван гораздо лучше, чем большинство Спектров. Все броски, связанные с восприятием смертных и взаимодействием с ними получают сложность -1.

Тайные Оковы (Достоинство, 4 пункта)

Ваши товарищи-Спектры даже не подозревают о том, что где-то в Землях Плоти у вас остались тайные Оковы, являющиеся последней ниточкой, которая связывает вас со смертной жизнью. Это позволяет вам появляться в Землях Плоти и предоставляет вам возможность использовать традиционные Арканои. Вы можете начать игру с одной точкой в одном из Арканосе (хотя их количество может увеличиться в случае затраты свободных пунктов). Вы можете приобрести другие Арканои в ходе игры. Если другие Спектры раскроют вашу тайну, вас могут изгнать или даже уничтожить.

Ускоренный метаболизм (Достоинство, 5 пунктов)

Вы воспринимаете происходящее гораздо быстрее других Спектров. Вы думаете, действуете и говорите быстрее, чем ваши товарищи. Вы всегда действуете первым в сражении или подобной ситуации, а также получаете дополнительное действие в течение каждого раунда. Обратите внимание на то, что если вы берете это Достоинство, вам также придется взять Недостаток Размытие (смотрите ниже).

Сильная Душа (Недостаток 1-3 пункта)

В отличие от большинства Спектров, ваша Душа не является израненным и скулящим существом, а сильным и опасным противником. Ваш Рассказчик должен выбрать дополнительный Лист для вашей Души за каждый пункт этого Недостатка, который вы берете. Ее проклятый, искушающий голос всегда звучит у вас в голове, нашептывая воспоминания о прежних светлых днях, чтобы помучить вас.

Размытие (Недостаток, 2 пункта)

Мимолетная природа существования Спектров оказывает на вас искажающее воздействие. Вы говорите настолько быстро и невнятно, что другие Спектры с трудом могут понять вас. В свою очередь, вам кажется, что другие существа говорят слишком медленно, и вы испытываете из-за этого сильное раздражение. Вы автоматически получаете этот Недостаток, если берете Достоинство Ускоренный метаболизм, но при этом вам необязательно брать данное Достоинство, если вы хотите взять этот Недостаток.

Тлетворное присутствие (Недостаток, 3 пункта)

В присутствии персонажа, обладающего этим Недостатком, растения в Землях Плоти начинают увядать. Если Спектр прикасается к растению с помощью Арканоса или Темного Арканоса, растение сразу же умирает. Кроме того, животные ощущают присутствие Спектра, вызывающее у них страх: собаки начинают лаять, лошади поднимаются на дыбы, а кошки шипят и убегают. Тем не менее, тлетворное прикосновение Спектра не оказывает на животных физического воздействия. Смертные, обладающие обостренным восприятием или Истинной Верой, также могут ощутить присутствие Спектра, даже если он не проявляется физическим образом, что связано с тяжелой печатью рока, сопровождающей его повсюду.

Преследуемый (Недостаток, 4-5 пунктов)

Некое существо преследует вас даже после перехода за Саван и вы подозреваете, что оно последует за вами до самого устья Забвения. Если это смертный охотник, выслеживающий вас с помощью спиритуальных или научных методов, данный Недостаток обойдется вам в 4 пункта. В случае с каким-нибудь сверхъестественным существом, подобным мстительному Гару или магу, он будет стоить 5 пунктов. Вы и ваш Рассказчик должны будете вместе продумать этого охотника и решить, почему он преследует вашего персонажа. Не забывайте о том, что Рассказчик может скрыть от вас определенные подробности.

Разлагающийся Корпус (Недостаток, различное количество пунктов)

Процесс вашего неизбежного погружения в Забвение уже начался. За каждый пункт постоянного Корпуса, который потерял ваш персонаж, вы получаете Недостаток на один пункт. Внешность персонажа также изменяется соответствующим образом.

Темные Арканои

Некоторые Спектры используют Арканои, которые принадлежат призракам. Тем не менее, существуют также уникальные Темные Арканои, доступные только Спектрам. Рассказчики могут разрешить обычным призракам изучать их при наличии исключительных обстоятельств, но большинство Темных Арканои известно только Спектрам.

Плетение Бури

Я могу вызвать из Моря Теней твой худший кошмар и выудить оттуда прекраснейшие обломки забытых грез или утраченные воспоминания мертвых, которые ветра Бури прибивают к берегам неведомых земель.

Этот Темный Арканос связан с Бурей, позволяя управлять самой ее природой и использовать ее удивительные особенности в своих целях. Чаще всего этим Арканосом в совершенстве владеют Умертвия. Спектры, искушенные в искусствах Плетения Бури, могут мгновенно перемещаться из Моря Теней в Море Душ, подслушивать тайные планы Анакреонов с помощью Нихилей и создавать ожившие воплощения кошмара из материи Бури. Именно с помощью этого Темного Арканоса Малфеане создали из Тьмы большую часть Лабиринта, когда они впервые выползли из Пустоты.

Базовые способности

Подслушивание: Это искусство позволяет Спектру подслушивать через Нихиль, благодаря чему он может услышать то, что происходит в непосредственной близости от Нихиля в Землях Теней, оставаясь в Буре, и наоборот. Для этого персонажу необходимо находиться возле Нихиля, нагнувшись над ним или каким-либо другим образом подобравшись к нему максимально близко, чтобы услышать звуки, поднимающиеся (или опускающиеся) по нему.

Система: Игрок должен сделать бросок Восприятия + Плетения Бури (сложность 6). Для того, чтобы услышать звуки, исходящие из Нихиля, требуется набрать всего один успех. Этого будет достаточно для того, чтобы предоставить Спектру приблизительное представление о том, куда ведет Нихиль. В случае провала Спектр путает один звук с другим, принимая, к примеру, тяжелую поступь Легионеров за звуки волн, ударяющихся о скалы Острова Скорбей.

Поиск Нихиля: Эта способность позволяет Спектру определить местонахождение ближайшего Нихиля и расстояние до него, вне зависимости от того, находится ли он в Буре или Землях Теней.

Система: Игрок делает бросок Восприятия + Плетения Бури (сложность 7). Количество выброшенных успехов определяет количество информации, которое Спектру удается получить о Нихиле. Один успех дает приблизительное представление о том, в каком направлении ему необходимо двигаться. Два успеха позволяют ему определить точное направление. С тремя успехами Спектр получает приблизительное представление о том, как далеко до Нихиля, тогда как четыре и более успехов позволяют ему узнать все, что необходимо знать о Нихиле, включая то, куда он ведет.

Навигация: Спектры, владеющие этим искусством, могут перемещаться по Буре с обычной скоростью, даже не прибегая к Арканосу Аргос.

Система: Игрок делает бросок Интеллекта + Плетения Бури (сложность 7) для того, чтобы разобраться, как лучше использовать воздушные потоки и приливы Бури.

♣ Червоточина

С помощью этого искусства, Спектр может использовать любой Нихиль, чтобы мгновенно перемещаться между Землями Теней и Бурей. Все, что ему необходимо сделать – это открыть Нихиль и шагнуть в

него. Спустя несколько мгновений Спектр вывалится с другой стороны Нихиля, куда бы он ни привел его.

Система: Игрок делает бросок Выносливости + Плетения Бури (сложность 6). В случае успеха ему удается открыть Нихиль и добраться до его противоположного конца.

♣♣ Оседлание Шторма Душ

Этот уровень Плетения Бури позволяет Спектру оседлать ветра Вихря, что предоставляет ему возможность передвигаться через Бурю или Земли Теней с огромной скоростью. При этом персонаж не может управлять влекущими его ветрами и ему остается лишь следовать за ними по просторам Подземного Мира. С помощью этого искусства Спектры могут преодолевать огромные расстояния в кратчайшие сроки.

Система: Персонаж должен сделать бросок Ловкости + Плетения Бури (сложность 7) для того, чтобы успешно оседлать ветра Вихря. При этом ему понадобится потратить 1 пункт временного Ангста для того, чтобы подняться в воздух, и еще по 1 пункту временного Ангста за каждый час, который он проводит в движении.

♣♣♣ Выуживание обломков

С помощью этого искусства Спектр может запустить руку в Бурю и вытащить первую вещь, которую он нащупает там. Вылавливание этих обломков из Моря Душ далеко не всегда приносит практические результаты, но обычно является весьма занимательным занятием. К числу предметов, которыми можно обзавестись благодаря этому уровню Арканоса, относятся забытые воспоминания призраков, которые давно уже покинули Земли Теней, древняя маска Костяного Владыки, утраченная в 16 веке, или пара необычных носков. Выуженные Спектром предметы представляют собой низкоуровневые Реликвии или воспоминания.

Система: Игрок должен сделать бросок Ловкости + Плетения Бури (сложность 6) и потратить 1 временный пункт Ангста для того, чтобы найти в Буре какой-то предмет. Приобретенные подобным образом воспоминания иногда содержат один или два пункта Темной Страсти, которые Спектр может поглотить для того, чтобы напитать свою собственную Страсть. Кроме того, он может найти незначительную Реликвию, которую можно будет использовать в качестве оружия или элемента антуража в ходе Страдания. Стоит отметить, что помимо 1 временного пункта Ангста, необходимого для использования Выуживания обломков, Душа Спектра получает 1 временный пункт Стойкости всякий раз, когда он обращается к этому искусству.

♣♣♣♣ Нужные обломки

С помощью этого искусства, Спектр может запустить руку в Бурю и выудить нечто, связанное с проблемой, над решением которой он работает. В зависимости от природы проблемы, Спектр, использующий Нужные обломки, может вытащить оружие-Артефакт, оказавшись под

угрозой нападения со стороны Иерархии, или Реликвию-лодку, заблудившись в шторме душ. Он также может выудить из Бури воспоминания противника, чтобы вызвать у того замешательство, которое позволит Спектру сбежать или же нанести решающий удар своему оппоненту.

Система: Игрок должен сделать бросок Сообразительности + Плетения Бури (сложность 8) и потратить 1 временный пункт Ангста и 1 временный пункт Сущности для того, чтобы успешно выудить из Бури нужный ему предмет. Некоторые Спектры используют это искусство для того, чтобы спрятать в Буре принадлежащие им редкие и ценные Артефакты и Реликвии (например, мечи, выкованные из стали душ, или уникальные карты для игры Гнев (Rage)), извлекая их оттуда при первой необходимости. Стоит отметить, что Душа Спектра получает 1 временный пункт Стойкости всякий раз, когда он обращается к этому искусству.

♣♣♣♣♣ Преображение Хаоса

С помощью этого могущественного искусства Спектр может подчинять свой воле кипящий хаос Бури, из которого был сотворен Лабиринт, и придавать ему любую форму, какую только пожелает. Именно благодаря Преображению Хаоса Спектры создают идеальные условия для Страдания, заставляя материю Забвения принимать самые различные формы, такие, как давно забытый дом жертвы или огромный зал заседаний международной корпорации.

Система: Игрок должен сделать бросок Интеллекта + Плетения Бури (сложность 9) и потратить 2 временных пункта Ангста и 1 временный пункт Сущности для того, чтобы успешно подчинить своей воле часть Лабиринта и заставить ее преобразиться. Душа Спектра получает 2 временных пункта Стойкости всякий раз, когда он обращается к этому искусству. В случае успеха, стены, пол и потолок могут принимать любые формы, которые только пожелает Спектр. Кроме того, если в этом месте планируется провести Страдание, он может выудить дополнительные предметы из Бури для того, чтобы украсить свое творение, населенное другими Спектрами, преображенными с помощью Ваяния.

Разрыв Савана

За пределами Савана обитают смертные. Они роятся и размножаются вдали от наших мертвых глаз. Иногда вы можете услышать их крики, если Саван окажется достаточно тонким. Эти крики ласкают наш слух. Отблески темного пламени Забвения лежат на их душах, и именно они указывают нам на то, что мы - не одни. В конце концов, их владения лежат не так уж далеко от наших.

С помощью этого Арканоса Спектр может заглядывать в Земли Плоти из-за Савана. Без Разрыва Савана Земли Теней выглядят для Спектра безжизненной пустыней, в которой существуют лишь призраки и другие Спектры. Тем не менее, благодаря этому искусству, Спектр может воспринимать смертных, которые ведут свою обычную жизнь, и оценивать, какое влияние он оказывает на них. Следует отметить, что

хотя Разрыв Савана позволяет Спектру пронзить взглядом Саван, он не имеет обратного воздействия. Смертные не могут воспринимать Спектров, находящихся за Саваном, если, конечно же, Спектр не использует Арканос Воплощение. Все броски, связанные с Саваном, производятся Спектрами со сложностью +1 по сравнению со сложностью аналогичных действий, производимых обычными призраками. Стоит отметить, что в местах, где часто используется этот Арканос, нередко возникают Нихили.

Базовые способности

Удержание покрова: Это искусство позволяет призраку продолжить свою деятельность в Землях Плоти, даже если она выходит за пределы стандартной продолжительности Арканоса. Оно не предоставляет каких-либо других возможностей.

Система: Игрок должен сделать бросок Выносливости + Разрыва Савана (сложность 8). Каждый успех позволяет Спектру поддерживать контакт с Землями Теней в течение дополнительного раунда.

♣ Порог

Это искусство не позволяет в полной мере преодолеть порог восприятия, отделяющий Земли Мертвых от Земель Быстрых. Персонаж может видеть Земли Плоти и их обитателей так, если бы их отделял от него густой полог тумана, но при этом не может слышать их голоса или взаимодействовать с ними.

Система: Игрок делает бросок Силы + Разрыва Савана по сложности, равной местному Савану. Количество выброшенных успехов определяет количество раундов, в течение которых Спектр может осматривать через Саван Земли Плоти, окружающие его. В случае провала отдача немедленно затягивает персонажа в Лабиринт. Для использования этого искусства требуется 1 временный пункт Ангста.

♣♣ Отзвуки

С помощью этого искусства Спектр может воспринимать отдаленные отзвуки того, что происходит в Землях Плоти. Услышанное им всегда оказывается не слишком разборчивым, что вызвано искаженными и гулкими голосами говорящих, и постоянно изменяющимся уровнем громкости.

Система: Игрок должен сделать бросок Восприятия + Разрыва Савана по сложности, равной значению местного Савана. В случае использования этого искусства в непосредственной близости от Нихиля, сложность его применения опускается на 1 пункт. Каждый успех указывает на то, что Спектру удается подслушать часть разговора. Один успех позволяет услышать отдельное слово, два успеха – фразу, три успеха – предложение, а четыре и более – целый разговор. Если в тот момент, когда Спектр пытается преодолеть Саван с помощью слуха, никто поблизости не разговаривает, он слышит звуки, раздающиеся в окрестностях этого места в Землях Плоти. В случае

провала персонаж теряет слух до конца сцены. Для использования этого искусства требуется 1 временный пункт Ангста.

♣♣♣ Мимолетные образы

Это искусство позволяет персонажу ненадолго увидеть небольшую область Земель Плоти.

Система: Игрок делает бросок Разрыва Савана + Бдительности по сложности местного Савана. Успех указывает на то, что персонаж отчетливо видит соответствующую область Земель Теней вокруг него в радиусе одного ярда за каждый выброшенный успех. В случае провала персонаж слепнет на оставшуюся сцену. Для использования этой способности требуется 1 временный пункт Ангста.

♣♣♣♣ Виртуальность

С помощью этого искусства, Спектр может ясно видеть и слышать через Саван то, что происходит в Землях Теней, комбинируя возможности, предоставляемые ему двумя предыдущими уровнями этого Арканоса.

Система: Для успешного использования этого уровня Разрыва Савана требуется сделать бросок Интеллекта + Разрыва Савана по сложности местного Савана. Кроме того, Спектру потребуется потратить 2 временных пункта Ангста. В случае провала персонаж глохнет и слепнет из-за воздействия белого шума и черного света Забвения на оставшуюся часть сцены, и может общаться только с помощью Коллективного Разума.

♣♣♣♣♣ Ясные воспоминания

Кульминацией Разрыва Савана является способность четко воспринимать Земли Плоти. Хотя Спектр продолжает оставаться по ту сторону Савана, и не может физически воздействовать на смертных без помощи других Арканои, он способен воспринимать Земли Плоти и их обитателей всеми органами чувств.

Система: Игрок должен сделать бросок Силы + Разрыва Савана по сложности, равной значению местного Савана или Воли цели, если он пытается прочесть ее мысли (в зависимости от того, что оказывается выше). Рассказчику следует описывать мысли цели хаотичным образом, так, чтобы игрок сам определял, что именно представляет для него важность. Для использования этого искусства требуется 2 временных пункта Ангста и 1 временный пункт Сущности. Кроме того, если Спектр погружается прямо в круговорот необузданных страстей, бушующих в разуме живого существа, он должен сделать бросок Сущности или же впасть в состояние Ненасытности. Для того, чтобы избежать Взрыва Эмоций, ему потребуется потратить еще 1 временный пункт Сущности.

Коллективный Разум

Хотите заглянуть в грезы спящего Малфеанина, научиться говорить, не открывая рта, или слышать крики, издаваемые изнемогающим в Страдании призраком , которые раздаются в голове у другого Спектра? Я могу научить вас всему этому. Я могу поведать вам, как вспомнить не только то, что вы забыли, но и то, чего вы никогда не знали.

Этот Темный Арканос является основой коллективного разума Спектров. С помощью высоких уровней Коллективного Разума Спектр может узнать все, что было когда-либо известно другим Спектрам, даже если носители этих знаний давно уже были поглощены Забвением. Важная информация сохраняется в Коллективном Разуме даже после того, как ее первоначальный владелец исчезает в Пустоте.

Базовые способности

Сигнал тревоги: Это искусство позволяет Спектру послать безмолвную просьбу о помощи с помощью Коллективного Разума, если он оказался в беде. Следует отметить, что благодаря этой способности он может передать только чувство страха и беспокойства, и ничего более.

Система: Игрок должен сделать бросок Манипулирования + Коллективного Разума (сложность 6). За каждый выброшенный успех один Спектр слышит зов о помощи, вскоре прибывая туда, откуда он был послан, с помощью Нихиля или какого-нибудь Арканоса.

♣ Безмолвный шепот

Спектр может послать телепатическое послание любому другому Спектру, который находится в области видимости персонажа. Персонаж не может получить ответ на свое послание, если у другого Спектра нет Темного Арканоса Коллективный Разум.

Система: Игрок должен сделать бросок Харизмы + Коллективного Разума (сложность 7). Для использования этого искусства требуется 1 пункт Ангста. За каждый успех Спектр может передать одно короткое предложение. В случае провала персонаж теряет связь с Коллективным Разумом на следующий раунд.

♣♣ Далекий шепот

Спектр может поддерживать двухстороннюю телепатическую связь с любым другим Спектром, с которым он знаком лично, вне зависимости от расстояния, которое разделяет их.

Система: Игрок должен сделать бросок Восприятия + Коллективного Разума (сложность 8). За каждый выброшенный успех персонаж может передать одно короткое предложение. В случае провала персонаж теряет контакт с Коллективным Разумом на следующий раунд. Для использования этой способности требуется один пункт Ангста.

♣♣♣ Воспоминания об известном

С помощью этой способности Спектр может начать погружаться в глубины Коллективного Разума. Воспоминания об известном позволяют персонажу получать информацию, с которой он отдаленно знаком, но которую мог забыть, или на которую, в свое время, не обратил достаточного внимания.

Система: Игрок делает бросок Интеллекта + Коллективного Разума (сложность 8). Каждый выброшенный успех позволяет вспомнить один отрывок информации. В случае провала персонаж не может использовать Коллективный Разум в течение определенного количества раундов, равного количеству выброшенных единиц. Для использования этой способности требуется один пункт Ангста.

♣♣♣♣ Воспоминания о неизвестном

Это искусство предоставляет персонажу практически неограниченный доступ к Коллективному Разуму. С помощью Воспоминаний о неизвестном Спектр может "вспоминать" мысли и воспоминания других Спектров, включая и тех, кого давно уже поглотила Пустота. Благодаря этому искусству персонаж может вытягивать из Коллективного Разума ответы на загадки, местонахождение давно утраченных сокровищ и другую информацию.

Система: Игрок делает бросок Восприятия + Коллективного Разума (сложность 8). Количество успехов определяет количество раундов, в течение которых персонаж "помнит" необходимую ему информацию. В случае провала персонаж не может использовать Коллективный Разум до конца сцены. Для использования этой способности требуется два пункта Ангста. Обратите внимание на то, что Воспоминания о неизвестном не предоставляют персонажу информацию о неизвестных ему Арканои.

♣♣♣♣♣Расовая память

С помощью этого уровня Коллективного Разума Спектр может получить любую возможную информацию из массового сознания Спектров, включая знание Арканои и Темных Арканои.

Система: Игрок делает бросок Восприятия + Коллективного Разума (сложность 9). За каждую попытку использования Расовой памяти он может выучить один Арканос или Темный Арканос до уровня, равного значению его Восприятия. Количество выброшенных успехов указывает на количество раундов, в течение которых он сохраняет возможность использовать новоприобретенные силы. В случае провала персонаж забывает все свои Арканои и Темные Арканои до конца сцены. Для использования этого искусства требуется 2 пункта Ангста и 1 временный пункт Сущности, и, помимо этого, оно дает Душе 1 временный пункт Стойкости.

Искажение

Все живое рано или поздно умирает, и даже неживое разлагается и ржавеет. Если бы вы взглянули на мир моими глазами, вы бы увидели Забвение так, как никогда раньше не видели. Оно – повсюду, его печать лежит на каждом предмете, и Им отмечена каждая душа.

Темный Арканос Искажение отчасти напоминает Арканос Наказание, что связано с тем, что он также позволяет своему владельцу взаимодействовать с Тенью. На этом, впрочем, их схожесть заканчивается. Спектры используют Искажение для того, чтобы общаться с Тенями призраков, а также разжигать пламень Забвения, горящий в душе каждого смертного и бессмертного. Это один из самых устрашающих и ценных Темных Арканои, который позволяет Спектрам обрекать на вечное проклятье другие души, отравляя их Забвением.

Базовые способности

Ощущение Искажения: Эта способность позволяет Спектру воспринимать черный свет, являющийся признаком наличия Забвения в живых – и, следовательно, смертных – существах. С помощью этой способности, Спектр может ощущать присутствие смертных, в которых сильно Забвение, ориентируясь на исходящий от них черный свет, даже если при этом он не видит за Саваном самого смертного.

Система: Игрок должен сделать бросок Восприятия + Искажения по сложности местного Савана (не забывайте о том, что значение Савана всегда считается на 1 пункт выше для Спектров) для того, чтобы ощутить наличие аур черного света в непосредственной близости от себя. В случае провала Забвение ослепляет Спектра, который теряет зрение на 1 раунд.

Чувство Тени: Приложив некоторые усилия, призрак может рассмотреть под маской Души истинное обличье Тени. Благодаря этой способности Спектр может наблюдать за Тенью, чтобы получить определенное представление о ее Архетипе. Конечно же, необходимым условием для успешного применения данной способности является наличие призрака, за Тенью которого наблюдает Спектр, в пределах видимости Спектра.

Система: Для успешного использования Чувства Тени персонаж должен сделать успешный бросок Восприятия + Искажения (сложность 6). Один успех позволяет Спектру рассмотреть приблизительные очертания Тени на Корпусе призрака. Два успеха указывают на то, что он отчетливо видит Тень призрака и может составить определенное представление о значении ее Ангста (больше, чем значение его собственного Ангста, такое же, или меньше, чем текущее значение Ангста Спектра). Четыре или более успехов позволяют Спектру определить точное значение Ангста Тени и ее Архетип.

♣ Теневая Речь

Это искусство позволяет Спектру напрямую обращаться к Тени призрака, даже если в данный момент она не контролирует его Корпус. Тень отвечает Спектру голосом призрака, который может попытаться воспротивиться этому.

Система: Для того чтобы побеседовать с Тенью жертвы, Спектр должен сделать успешный противоположный бросок Манипулирования + Искажения против Манипулирования + Наказания. Сложность броска равняется уровню соответствующего Арканоса противника. Каждый успех позволяет персонажу задать Тени один вопрос или передать ей одно предложение. Для использования этой способности необходимо потратить 1 временный пункт Ангста.

♣♣ Чувство Натуры

Спектр может определить Натуру призрака, изучая ее темное отражение, принимающее облик Тени. При этом Спектру не требуется активная поддержка со стороны Тени.

Система: Игрок должен сделать бросок Интеллекта + Искажения (сложность 6). Для использования Чувства Натуры необходимо потратить 1 временный пункт Ангста.

♣♣♣ Передача Ангста

Сосредоточившись и обратившись к внутренним резервам своей воли, Спектр может передать свой Ангст Тени призрака, находящегося в пределах видимости. Для того, чтобы успешно воспользоваться данной способностью, Спектр должен видеть призрака, Тени которого он помогает.

Система: В случае успешного броска Выносливости + Искажения по сложности, равной значению Воли цели, Спектр может передать Тени призрака количество пунктов своего Ангста, равное количеству выброшенных успехов. В случае провала призрак сразу же узнает о присутствии Спектра и его неудавшемся плане. Для использования Передачи Ангста требуется 1 временный пункт Ангста. Кроме того, за каждый успех Душа получает временный пункт Стойкости.

♣♣♣♣ Пробуждение Латентных Шипов

Посредством своеобразного удобрения пепельной почвы разума Тени, Спектр может взрастить там новые Шипы, призванные ослабить Душу призрака.

Система: Игрок должен сделать успешный бросок Харизмы + Искажения (сложность 8). Каждый выброшенный успех позволяет Тени цели овладеть на постоянной основе одним латентным Шипом. Количество латентных Шипов, наличествующих у Тени, равняется значению ее постоянного Ангста минус количество уже присутствующих у нее Шипов. В случае провала Тень теряет один Шип, который уже у нее был. Для использования этой способности Спектру требуется 2 пункта временного Ангста.

♣♣♣♣♣ Призыв Тени

С помощью этого весьма уважаемого искусства, Спектр может вытащить на поверхность Тень призрака, позволив ей сделать бросок

Катарсиса и захватить контроль над призраком даже в том случае, если значение ее временного Ангста уступает значению постоянной Воли Души.

Система: Сделав бросок Силы + Искажения (сложность равняется 9 или значению Воли призрака, в зависимости от того, что выше) и потратив 2 пункта временного Ангста и 1 пункт Сущности, Спектр может успешно призвать Тень противника. Если игрок выбрасывает провал, то и Спектр, и Тень теряют еще один пункт Ангста, а Тень вынуждена безмолвствовать до конца сцены.

Воровство

Да, вы действительно служите Забвению, но нигде не сказано, что вы всегда должны служить Ему верой и правдой. На службе у Него ваше тело разлагается; ветра хаоса разрывают ваш Корпус, разбрасывая его ошметки по Лабиринту. Разве не в интересах Забвения сделать так, чтобы вы просуществовали достаточно долго для того, чтобы увидеть его победу?

С помощью этого Темного Арканоса Спектры могут немного отсрочить свою неминуемую кончину. Воровство позволяет им восстанавливать Корпус, замедляя тем самым свое погружение в Пустоту. Это опасный Арканос, использование которого вызывает недовольство многих Малфеан и, помимо этого, усиливает худшего врага каждого Спектра, которым является Душа. Воровство также дарует лучшее понимание природы Забвения, и позволяет персонажу манипулировать им, используя его энтропическое воздействие для того, чтобы похищать чужую силу и отравлять тела врагов ядом Забвения.

Базовые способности

Измерение Забвения: С помощью этого искусства Спектр может оценить, насколько сильным является Забвение в другом существе, независимо от того, является ли оно смертным, сверхнатуралом или другим Спектром.

Система: Игрок должен сделать бросок Сообразительности + Воровства. Сложность определяется значением Воли цели. В случае успеха Спектру удается узнать значение самой высокой Страсти или Темной Страсти существа в сравнении с его собственной Сущностью (сильнее, слабее, или точно такое же).

♣ Похищение Корпуса

Прикоснувшись к другому Спектру или призраку, персонаж может похитить его Корпус. Передающаяся энергия проявляется в виде черного света Забвения, усиливающего и укрепляющего темную ауру Спектра.

Система: Игрок должен сделать бросок Манипулирования + Воровства, сложность которого равняется значению Воли цели. Количество успехов определяет то, сколько пунктов Корпуса ему удается похитить. За каждые два пункта успешно похищенного

Корпуса, Спектр восстанавливает один пункт Корпуса, и так вплоть до достижения его максимального значения. Обратите внимание на то, что это искусство не восстанавливает Корпус, утраченный в результате прямого соприкосновения с Забвением (в виде провалов), а только тот Корпус, который был потерян в результате естественных причин. Для использования этого искусства требуется 1 пункт временного Ангста.

♣♣ Эмоциональная инфекция

Это искусство позволяет персонажу вживлять Темные Страсти в разумы других существ, независимо от того, являются ли они смертными или сверхнатуралами, и усиливать уже наличествующие у них Темные Страсти. Для успешного применения этого искусства Спектру необходимо видеть существо, которое он хочет инфицировать. С помощью Эмоциональной инфекции многие Спектры воздействуют на смертных, постепенно отравляя их души и тем самым способствуя делу Забвения. Когда в результате действия Эмоциональной инфекции значение одной или нескольких Темных Страстей жертвы достигает значения Сущности персонажа, Спектр часто впадает в состояние Ненасытности.

Система: Игрок должен потратить 1 пункт Ангста и сделать бросок Манипулирования + Воровства (по сложности местного Савана или Воли жертвы, в зависимости от того, что выше), чтобы успешно вживить в разум цели соответствующую эмоцию. Для создания новой Темной Страсти необходимо 3 успеха на этом продолжительном броске, тогда как в случае с уже наличествующей Темной Страстью каждый успех указывает на то, что она увеличивается еще на один пункт.

♣♣♣ Смакование агонии

Это искусство позволяет персонажу получать Ангст из боли, которую он причиняет другим существам, независимо от того, являются ли они смертными или сверхнатуралами.

Система: Всякий раз, когда персонаж успешно наносит аггравированную рану другому персонажу, он может сделать бросок Силы + Воровства по сложности, равной значению Сущности или Воли жертвы. Успех позволяет ему получить 1 пункт Ангста за каждый уровень аггравированного урона, который он наносит. Для использования этого искусства не требуется Ангст, но в случае провала персонаж теряет количество пунктов Ангста, равное количеству выброшенных единиц.

♣♣♣♣ Противостояние Забвению

Это искусство позволяет Спектрам исцелять урон, нанесенный им Забвением (в виде провалов), который невозможно исцелить каким-либо иным образом. Использование Противостояния Забвению являются достаточно рискованным делом, так как оно всякий раз усиливает Душу персонажа, и потому лишь самые безумные Спектры прибегают к нему, осмеливаясь на это только в самых крайних случаях.

Система: Игрок делает бросок Выносливости + Воровства (сложность 8). Каждый выброшенный успех позволяет Спектру исцелить один уровень урона, нанесенного Забвением. Для использования этого Искусства требуется 2 пункта Ангста, и Душа персонажа получает временный пункт Стойкости.

♣♣♣♣♣ Отрицание Забвения

В случае успешного применения, это искусство позволяет Спектру перенести влияние Забвения на другого персонажа или существо. Отрицая Забвение, Спектры отрицают свою собственную природу, и тем самым усиливают свои Души. Как и в случае с предыдущим уровнем этого Арканоса, Отрицание Забвения используется большинством Спектров только в самых чрезвычайных обстоятельствах. Именно с помощью этого искусства, и других способностей, подобных ему, Малфеанам удается поддерживать свою власть на протяжении бесчисленных лет.

Система: Сразу же после очередного провала, игрок должен сделать бросок Харизмы + Воровства (сложность 9). Если этот бросок оказывается успешным, он может попытаться перенести разрушительное влияние Забвения с себя на другого персонажа или существо, находящееся в пределах его видимости. Если персонажу удается сделать успешный противоположный бросок Сущности против Воли (сложность равняется Воле жертвы), цель теряет количество пунктов Корпуса (или уровней Здоровья), равное количеству выброшенных единиц. Если бросок оказывается неудачным, Спектр теряет Корпус так же, как обычно. Еще один бросок на одном из этих двух бросков указывает на то, что Спектр теряет вдвое больше пунктов Корпуса, чем должен был потерять первоначально. Для использования этого искусства требуется 2 пункта Ангста и два временных пункта Сущности, и, кроме того, Душа Спектра получает два временных пункта Стойкости.

Превращение в Спектра

Когда призрака поглощает его Тень, он становится Спектром. Эти изменения выходят далеко за пределы обычной физической трансформации. Характер и психология призрака (или, в случае с Умертвиями, живого человека), как, впрочем, и его Корпус подвергаются полному уничтожению и преображению. Детали этого процесса являются полностью индивидуальными и варьируются от Спектра к Спектру. Некоторые из них превращаются в чудовищ, так как их Корпора растягиваются и изменяются ужасающим образом. Другие остаются практически такими же, какими были, если не считать того, что на их духовном обличье навсегда остается уродливая печать смерти. Среди переменных, которые влияют на исход трансформации, необходимо отметить Натуру и Маску призрака, а также Архетип Тени, но основы этого процесса всегда остаются неизменными.

Когда постоянный Ангст Тени достигает 10 или же персонажа каким-либо иным образом поглощает Забвение, он теряет сознание и его затягивает в Бурю. Будущий Спектр пребывает в состоянии сна,

пока вокруг него формируется темный кокон, возникающий из материи Бури. Этот гладкий и полупрозрачный кокон постепенно затвердевает, после чего начинает медленно подниматься к поверхности Бури, где дрейфует до тех пор, пока его не найдет какой-нибудь странник, который может оказаться как Спектром, так и призраком. Когда новорожденный Спектр выбирается из своего кокона, ему не стоит рассчитывать на любящих родителей, мечтающих вылизать его дочиста – его ожидают только бесчувственные и бездумные объятья Забвения, готовые принять его, когда уготованный ему недолгий срок придет к концу.

Хорошо известно, что большинство Спектров не может самостоятельно выбраться из своего кокона. Тех, кому удается это сделать, всегда ожидает исключительная судьба и особое место в обществе Спектров, примером чего может послужить генерал Холодное Сердце. Для того чтобы выбраться из кокона, Спектру необходимо сделать успешный продолжительный бросок Силы + Загадок (сложность 9), набрав 5 успехов. Этот бросок отображает то, как Спектр отчаянно бьется во внутреннюю поверхность кокона, пытаясь найти слабое место, в котором можно пробить дыру. Любой провал указывает на то, что кокон трансформируется, и персонаж должен начинать все с начала. Следует отметить, что даже в коконе провалы приводят к потере пунктов постоянного Корпуса. Известны случаи, когда Спектры уничтожали себя прежде, чем им удавалось вылупиться из кокона. Таковы причуды жестокого Забвения

Большинство Спектров освобождается из глубин своего кокона с помощью другого представителя своего рода. Неосторожных призраков, которые вскрывают кокон Спектра, обычно ожидает очень неприятный сюрприз. Время от времени невскрытые коконы попадают в руки Иерархии или Гильдий. Их можно продать за множество оболов, хотя окончательная судьба этих коконов остается загадкой.

Темный Арканос Коллективный Разум часто впервые проявляется именно тогда, когда персонаж пытается освободиться от кокона. Сигналы тревоги заполняют Бурю, если персонажу удается сделать успешный бросок Манипулирования + Коллективного Разума (сложность 6), хотя на столь ранней стадии существования Спектра они обычно оказываются слабыми и прерывистыми. Другие Спектры, находящиеся поблизости от кокона, воспринимают этот зов о помощи как постоянный и назойливый шум в голове. Обычно они приходят на помощь новорожденному Спектру, выполняя обязанности кошмарных повитух, из желания прекратить этот шум, а не какого-либо материнского инстинкта.

Некоторые Спектры попросту разрывают коконы, когда натыкаются на них. Снаружи коконы вскрываются гораздо легче, и для этого достаточно нанести им 5 пунктов урона. В других случаях, когда на зов новорожденного отвечает сразу несколько Спектров, они могут использовать кокон в одной из своих жестоких игр, пока он не расколется. Новорожденный Спектр появляется на свет слабым, сбитым с толку и измазанным в липкой, желеобразной плазме. Произошедшее оказывает сильное воздействие на его разум, и хотя никто из Пожранных Тенью не помнит, что в точности происходит с ними в коконах Забвения, все Спектры появляются на свет с оглушительными криками. Многие считают, что Забвение нашептывает

что-то в уши новым рекрутам, сводя их с ума и раздувая в их сердцах ненависть, зависть или любую другую Темную Страсть, которая оказывается ближе всего к поверхности. Другие считают подобные предположения бессмыслицей, утверждая, что Забвения является не разумным существом, а силой, подобной энтропии или радиации, которая искажает и изменяет плазму Спектры. Сторонники этой теории убеждены, что именно боль изменения, неразрывно связанная с болью рождения, заставляет новорожденных Спектров издавать мучительные крики агонии.

Налеты на Проходы

Проходы являются единственными стабильными дорогами, ведущими через Бурю, и поэтому по ним всегда путешествует много призраков. Представители всех фракций Подземного Мира перемещаются по Проходам, связывающим Некрополи Иерархии с форпостами различных Темных Королевств, крепости Ренегатов и отдаленные храмы Еретиков. В то же время, наличие Проходов предоставляет Спектрам идеальную возможность для нападения на своих врагов тогда, когда они являются наиболее уязвимыми. Хотя некоторые Спектры предпочитают переносить боевые действия прямо в Цитадели врага, большинство Пожранных Тенью сходится на том, что на призраков гораздо легче нападать тогда, когда они оказываются на территории Спектров. Все Проходы пересекают Бурю, и, в силу этого, предоставляют Спектрам идеальную возможность для организации успешных нападений и налетов. Темный Арканос Плетение Бури позволяет открывать Нихили даже на самых надежных Проходах. После этого неограниченное количество Спектров может вырваться из Нихиля в считанные секунды с помощью искусства Червоточина.

Другие Спектры могут попытаться затаиться в Буре, после чего внезапно напасть на двигающихся по Проходу путешественников. В случае подобного нападения, Спектры получают 5 дополнительных кубиков к броску Инициативы (Сообразительность + Бдительность, сложность 4), так как вероятность того, что им удастся ошеломить противника, оказывается несравнимо выше, чем при обычных обстоятельствах. В тех местах, где Буря напоминает штормовое море, Спектры могут внезапно подняться с глубины, пытаясь стащить призраков в воду. Для этого им необходимо успешно произвести противоположный бросок Силы + Драки, хотя с таким же успехом они могут обзавестись своим собственным кораблем-Реликвией, после чего протаранить и потопить вражеское судно, отправив на дно всю его команду.

Доппельгангерам особенно хорошо дается организация засад на Проходах, благодаря тому, что они в совершенстве владеют Арканосом Ваяние. Изменяя свой облик для того, чтобы стать похожими на призраков, эти Спектры получают возможность незаметно присоединиться к отряду путешественников, и напасть на них тогда, когда они меньше всего этого ожидают. Иногда Спектры предпочитают сохранять инкогнито в течение определенного времени, в некоторых случаях даже не выдавая себя до конца приключения. Если Спектру необходимо проникнуть в Цитадель, куда направляется отряд

путешественников, он может подстеречь одного из отставших призраков, незаметно увлечь его в Бурю, а затем занять его место среди ничего не подозревающих спутников несчастного Неупокоенного.

Преследование смертных

Спектры чаще всего используют искусство Эмоциональной Инфекции, связанное с Арканосом Воровство, для того, чтобы вживлять в души смертных Темные Страсти, и усиливать уже существующие дурные эмоции. Эти смертные часто привлекают внимание Спектров, использующих Ощущение Искажения. По мере усиления Темных Страстей, смертные становятся более агрессивными, жестокими, трусливыми или беспощадными, пока, в конце концов, не погружаются в пучину убийственной ярости. В этот момент у Спектров, которые наблюдают за ними, часто происходит Взрыв Эмоций. Спектры, владеющие традиционными Арканои, подобными Воплощению и Пандемониуму, обожают прибегать к классическим призрачным тактикам, нередко заходя в этом гораздо дальше, чем обычные Неупокоенные. Прозрачные фигуры, выступающий иней, дурные сны, кровоточащие картины, случаи полтергейста и леденящие кровь завывания в ночи являются стандартными методами, с помощью которых Спектры терроризируют смертных. Многие Спектры, в особенности Доппельгангеры и Юнцы, обожают соревноваться друг с другом в том, чьи розыгрыши окажутся наиболее смертельными. Аналогичным образом Спектры могут повышать степень присутствия Забвения в определенной области, подобной их Пристанищу, используя Разрыв Савана. Нихили, возникающие там, где используется этот Темный Арканос, накладывают на окружающее пространство отпечаток разложения. Это становится заметным даже в Землях Плоти, где места, в которых часто появляются Спектры, становятся пустынными и безжизненными, после чего медленно начинают разлагаться.

Проникновение в Некрополи

Обычно тайные операции Спектров в Некрополях возглавляют Доппельгангеры. Они могут сойти за призраков и искусно владеют различными Арканои. Один из наиболее распространенных способов проникновения в Некрополь заключается в том, что Доппельгангеры прибывают туда, предлагая различные услуги, связанные с редкими Арканои, примером которых являются Ростовщичество или Мнемозис. Спектр предоставляет обитателям Некрополя различные услуги в обмен на информацию. Подобным образом Спектрам нередко удается узнать очень много полезного о жителях Некрополя, их силах, предубеждениях, и слабостях. Небольшие группы Доппельгангеров, действующих под прикрытием, находятся практически в каждом Некрополе, раздувая разногласия и собирая информацию, которая может пригодиться для организации эффективных действий более крупных отрядов Спектров. Эти агенты часто также связываются с призраками, в которых Забвение особенно сильно, пытаясь завербовать их (и их Тени) на службу Пустоте.

Глава Третья: Спектры и Рассказчик

Отражение в чьих-то глазах
Вот, все, что я вижу.
Иногда я ненавижу себя.
Иногда я ненавижу себя.
Я гляжу в будущее.
Впереди лежит тьма.
Тень человека, который когда-то был.
Тень человека, который был…
- Ikon, "Осуждение"

Настроение и атмосфера представляют исключительную важность для проведения хроники, главными действующими лицами которой являются Спектры. Рассказчику необходимо акцентировать внимание на разложении, пронизывающем Земли Теней, а также уникальной природе существования Спектров. Спектры обречены на медленное умирание, неумолимо разлагаясь на службе у Забвения, но если они попытаются воспротивиться своей судьбе, они рискуют усилить свои подавленные Души, и тем самым ослабить себя. Атмосфера неизбежного умирания является неотъемлемой составляющей историй о Спектрах, но хорошие истории состоят из множества элементов, и разложение является лишь одним из них.

Составляющие хроники Спектров

Забвение отравляет все; даже ваши персонажи подвержены его пагубному воздействию. Существование Спектров является недолгим; этому же принципу должны следовать хроники Спектров. Основная задача Рассказчика заключается в том, чтобы наполнить свои хроники ощущением крайней безотлагательности, тем самым подчеркивая этот центральный мотив. Основная трудность, с которой ему предстоит столкнуться, заключается в необходимости уравновешивания двух ключевых аспектов существования Спектров, которыми являются неумолимое воздействие Забвения и неистовая природа самих Спектров. Помимо центральной темы и настроения Темных Отражений, Рассказчику необходимо будет учесть в ходе проведения истории о Спектрах несколько других составляющих. Эти составляющие вкратце рассматриваются ниже.

Разложение

Воздействие Забвения вызывает необратимые изменения органов чувств Спектров. Все, что они видят, выглядит гниющим, разлагающимся и безжизненным. Для них в Землях Теней всегда царит ночь, так как они неспособны увидеть солнце. Единственным светом, который могут воспринимать Спектры, является черный свет Забвения, и в его мерцании Земли Теней и Буря напоминают пропитанную

разложением Преисподнюю. Во время проведения игры по Спектрам, Рассказчик должен сделать так, чтобы его описания пустынного и безжизненного мира, который окружает Спектров, полностью передавали всю безнадежность и отчаянность их существования. Рассказчик является глазами и ушами персонажей; именно поэтому, чтобы игроки полностью вжились в роль своих персонажей, мир, по которому они странствуют, должен быть целостным, убедительным, и, помимо всего прочего, мрачным.

В ваших описаниях должны присутствовать густые тени, липкая паутина, разбитые стекла и сожженные здания, туман, дождь и смертельная сухость, характеризующие то, как Спектры воспринимают Земли Теней. Они практически не замечают там каких-либо признаков жизни; единственными обитателями этого места для них являются призраки, так как Спектры настолько оторваны от Мира Плоти, что люди и животные большую часть времени остаются для них невидимыми. Периодически Спектры замечают отдельные признаки растительной жизни, но скрюченные деревья, которые предстают перед их глазами, полностью лишены листьев, их ветки и стволы кажутся почерневшими и засохшими, трава оказывается сухой и мертвой, а ее безжизненные стебли шуршат и трутся друг о друга под порывами промозглого ветра, проносящегося над трещинами в мостовой. Голая земля кажется абсолютно безжизненной, как будто бы ее выжгло невидимое пламя или сковал смертельный мороз. Когда не идет дождь, ветер несет с собой пепел и колючую снежную крошку. Буря, напоминающая бурное море, наполненное сверкающими, исполинскими волнами, завывающими ветрами и изорванными горами облаков, изрыгающими молнии, особенно резко контрастирует с этим холодным и гнетущим кошмаром.

Ужас

В Призраках основным источником ужаса является отчуждение от Мира Живых и невозможность вернуться туда, а также осознание того, что Тень может захватить над вами контроль, как только вы на мгновение утратите бдительность. Спектрам нет дела до подобных забот. Что же тогда должно выступать источником ужаса в хронике по Спектрам?

Один из возможных ответов на этот вопрос заключается в том, что вам предстоит отыгрывать чудовище. Одной этой мысли обычно оказывается достаточно для того, чтобы заставить задуматься практически любого игрока. Спектры действительно являются ужасными и отвратительными существами, и Рассказчику не следует пытаться преуменьшить этот аспект их существования в своих играх. В то же время, смысл игры Спектрами заключается не в том, чтобы обрушить на головы ваших игроков поток жестокости и насилия, после которого они полностью потеряют восприимчивость к подобным вещам. Эта книга была написана не для того, чтобы предоставить вам возможность пресытиться бессмысленной жестокостью, насилием и убийствами. Если ваши игроки начинают испытывать нечто подобное, это абсолютно неправильно и недопустимо, и может указывать на то, что вам стоит некоторое время отдохнуть от ролевых игр.

Более приемлемая форма ужаса связана с недолговечной природой существования Спектров. Спектрам редко удается добиться чего-либо значимого прежде, чем Забвение поглотит их. День за днем разложение пожирает их Корпора; Забвение уничтожает своих детей, даже, невзирая на то, что они служат ему. Акцентируя внимание ваших игроков на этой грани существования их персонажей, вы можете открыть перед ними неведомые ранее глубины ужаса. Спектры действительно обречены, хотят они этого или нет, и они могут погибнуть, просто оказавшись рядом с одним из своих собратьев в момент его смерти, если им не посчастливится провалиться в открывшийся Нихиль, увлекающий их в глубины Пустоты. Именно благодаря этому главному изъяну существования Спектров вы можете вызвать необходимый для вашей игры ужас, а также более общий страх, связанный с разлагающимся миром, в котором существуют Спектры.

Темы

Тема позволяет объединить многочисленные составляющие истории в единое целое. При отсутствии темы хроника оказывается лишена целостности, глубины и общего вектора развития. Хроника с правильно подобранной темой ненамного уступает голливудскому блокбастеру или роману-бестселлеру. Следует отметить, что хроники, главными героями которых являются Спектры, нуждаются в хорошо продуманных темах не меньше, чем традиционные хроники Призраков. Приведенные ниже темы представляют собой лишь несколько вариантов, призванных пробудить вашу фантазию для того, чтобы создать центральную предпосылку, которая позволит вам объединить различные части игры в одно целое. Тем не менее, один из данных вариантов вполне может стать центральной темой вашей хроники. Аналогичным образом, они могут помочь вам подобрать новые темы, которые станут подходящей альтернативой тем, которые уже упомянуты здесь.

Разрушение

Это одна из наиболее распространенных тем для историй, повествующих о Спектрах. Будучи служителями энтропии, Спектры призваны низвергать людей, их убеждения и мир, в котором они живут. Хроника, основной темой которой является разрушение, может быть посвящена уничтожению отдельного Некрополя (при этом отдельные истории могут рассказывать о проникновении в город и поиске слабых мест призраков, которые его населяют), расправе с агентом Иерархии, похищению стигийского транспорта, которое необходимо осуществить прежде, чем он доберется до Цитадели, или прямой атаке на Некрополь, кульминацией которой становится Вихрь, повергающий стены Цитадели. Подобная тема также может быть связана с разрушением личности, примером чего является хроника, в ходе которой персонажи занимаются распространением неверия и разочарования. Действие такой истории, скорее всего, будет связано со смертными и Землями Плоти, и, возможно, будет разворачиваться в университетской аудитории или пристанище обманутых культистов или

смертных пешек. Разрушение имеет немало аспектов, и изобретательный Рассказчик непременно найдет множество возможностей для развития хроники с подобной темой.

Отчаяние

Это сложная тема, но она прекрасно подходит для рассмотрения в рамках коротких и напряженных хроник Спектров. Что может довести Спектров, которые сами по себе являются воплощениями диких страстей, до отчаяния? Если даже неудачные попытки уничтожить мироздание не отбили у них желания снова и снова пытаться сделать это, что способно заставить подобных существ разочароваться в своих действиях, а то и всем своем существовании? Возможно, для того, чтобы наступил конец мира, необходимо, чтобы все Спектры одновременно совершили самоубийство, бросившись в Пустоту? Что бы ни пытались предпринять персонажи, они все равно обречены. Забвение неизбежно пожрет их, или же ими завладеют их Души. Даже если они просто будут сидеть и смотреть на происходящее, энтропия рано или поздно поглотит вселенную, отправив Земли Плоти, Землю Теней, Бурю, Умбру и все остальное в Пустоту. Как Спектры, и, в особенности, игровые персонажи, будут действовать перед лицом подобной безысходности? Попытаются ли они взбунтоваться? Или же они будут развлекать себя, играя со смертными или разжигая конфликты среди мертвых? Подобная тема вызывает немало вопросов, и может особенно хорошо подойти для тех Рассказчиков, которые любят рассматривать в своих играх философские проблемы. Хроника, основной темой которой является отчаяние, может навлечь на персонажей немало персональных неудач, а то и вообще состоять полностью из историй, в ходе которых каждое действие героев заставляет их все ближе и ближе подойти к Пустоте. Финалом подобных хроник обычно становится гибель Спектров в пучине Забвения, но кто сказал, что ваши истории должны ограничиваться только этим исходом? Изобретательный Рассказчик может поднять множество интересных вопросов в ходе хроники, повествующей об отчаянии.

Хроники

Хроники Спектров должны быть напряженными и быстрыми. Рассказчику имеет смысл сосредоточиться на какой-то одной теме или задаче, чтобы не отягощать процесс игры ненужными деталями и сложными сюжетными поворотами. Идеальная хроника Спектров является интенсивной, сфокусированной и короткой (оптимальная продолжительность подобной игры равняется 4-6 сессиям). Этот уникальный стиль игры позволяет создавать очень запоминающиеся хроники, в ходе которых экспресс вашей истории не задерживается на промежуточных станциях, а стремглав несется к драматическому финалу.

Концепции хроник

Захват Некрополя

Данный вариант можно назвать архетипичной хроникой по Спектрам. В ходе этой хроники персонажам предстоит проникнуть в Некрополь, подорвать его оборону, а затем уничтожить. Какую роль в этом нападении сыграют Ренегаты? Удастся ли убедить их сделать за Спектров большую часть работы? И какую позицию займут Еретики – станут ли они внезапными союзниками Иерархии перед лицом масштабной атаки Спектров, или же им будет уготована роль бессловесного скота, послушно отправляющегося на закланье? Сложности, связанные с проведением подобной хроники, будут отчасти разрешены, если Рассказчик воспользуется хорошо прописанным Некрополем (примером этого может послужить Атланта, где присутствуют силы, не связанные со Спектрами, но все равно готовые к активным действиям). В данном случае, Рассказчику останется разобраться только с самими Спектрами, определив предателей, потенциальных противников и союзников, а также предварительный план действий.

Темные Страсти

Достаточно любопытная хроника может быть основана на принципе, согласно которому центром каждой истории является определенная Темная Страсть. Основами этих историй будут выступать Темные Страсти персонажей, и определенные истории могут концентрироваться на отдельных персонажах. Главным связующим звеном подобной хроники является общая тема, а не цельный и логичный сюжет с прописанной структурой и последовательностью событий, а сама игра может оказаться очень сюрреалистичной или даже похожей на сон.

Последняя Война

Эта хроника посвящена попыткам персонажей уничтожить мир. В процессе этого Спектры неизбежно столкнутся с Иерархией, и, скорее всего, должны будут противостоять культам Еретиков и бандам Ренегатов. Другие сверхнатуралы, подобные вампирам или оборотням, также могут сыграть определенную роль в подобной истории. Возможно, Спектрам придется манипулировать вампирами Шабаша для того, чтобы положить начало Геенне, или же обманом заставить Танцоров Черной Спирали поверить в то, что их шепот в действительности является посланиями Вирма. Насколько далеко готовы зайти персонажи для того, чтобы реализовать свою мечту?

В начале

В этой сложной хронике, которая должна иметь два абсолютно различных набора тем и настроений, персонажи начинают свое посмертное существование в качестве призраков, созданных в соответствии с обычными правилами Призраков: Забвения. В силу ряда случайных событий, постепенного нравственного падения, или

обстоятельств, которые им неподвластны, призраки в середине хроники становятся Спектрами и перерождаются в соответствии с правилами, представленными в этой книге. Во второй части хроники персонажам предстоит пересмотреть отношение к своим Оковам, контактам и товарищам-призракам, которые нередко могут претерпевать необычные и временами даже смертельные изменения. Кроме того, в ходе подобной хроники персонажи могут овладеть новыми Арканои, принять активное участие в политических играх Умертвий и Юнцов, а также прикоснуться к другим сторонам общества Спектров.

Живи быстро, умри молодым

Главными действующими лицами этой хроники являются Юнцы. Их недолгая жизнь завершилась слишком быстро, и очень скоро (возможно, после краткой остановки в Землях Теней) они оказались младенцами в Лабиринте, над которыми издеваются Теневики, и которых игнорируют Дряхлые. Основное внимание в этой хронике необходимо будет уделить крайностям существования Спектров и головокружительной активности, которую они нередко развивают (в результате чего эта активность нередко принимает абсолютно безумные масштабы). Все, что связано с сюжетом, в ходе которого Спектры преследуют смертных детей, стараясь напугать их до смерти (и, возможно, столкнувшись в процессе этого с мстительным охотником на ведьм или Гару, испытывающим в отношении детей материнские чувства, не говоря уже о небольшой щепотке политических интриг Бури) должно подаваться быстро, а также короткими и интенсивными отрезками.

Свободу Забвению!

Основным занятием персонажей в этой хронике, которая исследует природу самого Забвения, является служение Пустоте. Рассказчику необходимо решить, как именно он собирается трактовать Забвение; он может рассматривать его в качестве разумного существа, слепой и безжалостной силы, порожденной распространением насилия, отчаяния и неверия, и подпитываемой ими же, или же чего-то ненасытного, но материального, всепожирающего и неодолимого. Действие подобной хроники может быть сосредоточено в Пристанище персонажей, где неумолимое усиление Забвения постоянно напоминает о Его присутствии, проявляясь и действуя соответствующим образом. Это Пристанище может представлять собой квартиру в многоэтажном доме, которая разрисована граффити и медленно разрушается. Спектры постепенно раздувают в ее обитателях пламя Темных Страстей, стремясь сделать так, чтобы они полностью созрели к тому моменту, когда настанет время собрать обильный урожай. Помимо этого, вы можете задействовать в ходе подобной хроники влияние извне. Забвение, которое Гару называют "порчей Вирма", может стать настолько сильным в Пристанище Спектров, что туда отправится стая оборотней, стремящаяся разобраться с его обитателями. Аналогичным образом, любопытные маги или агенты Арканума могут попытаться

проникнуть в Пристанище, или же, возможно, даже оказаться его первоначальными обитателями.

Пророки Забвения

В ходе этой ответственной хроники, игроки отыгрывают Малфеан, которые управляют развитием общества Спектров и действиями культов Забвения. Подобная хроника может продолжаться в течение сотен лет игрового времени, в ходе которых Малфеане периодически просыпаются для того, чтобы открыть адептам тайны своего учения и раздать приказы, после чего снова погружаются в сон, продолжающийся целые десятилетия. С помощью подобной хроники Рассказчик может продемонстрировать игрокам финал неумолимого наступления Забвения (в виде Геенны, Апокалипсиса или чего-то подобного). Отдельные истории могут описывать сны Малфеан. Помимо этого, вы можете поведать историю о манипулировании человеческими культами, борьбе с другими Малфеанами, властолюбивыми Дряхлыми, Старейшинами вампиров или даже устрашающими Патриархами. Могущественные Ангелоиды и другие обитатели Бури также могут присутствовать в подобной хронике, которая, скорее всего, идеально подойдет для амбициозного Рассказчика, питающего склонность к масштабным катаклизмам. Хотя далеко не все игроки сумеют свыкнуться с мыслью, что им предстоит играть столь могущественными существами, подобная хроника предоставляет уникальные возможности для отыгрыша и Повествования, так как в руках ваших героев окажется судьба самих Земель Плоти.

Истории

Истории являются приключениями, которые образовывают хронику, представляя собой самую вкусную часть Темных Отражений. Хотя направление развития хроники во многом задается ее темой, отдельные истории не должны подчиняться каким-либо ограничениям. Сюжет истории может быть достаточно узким (например, персонажи пытаются усилить Забвение в каком-то определенном месте) или же, наоборот, широким (к примеру, запугав смертного до смерти, герои могут столкнуться с мстительным призраком, который начинает охотиться на них). Истории могут пересекаться или же не быть связанными друг с другом. Мы рекомендуем, чтобы хроника Спектров состояла не более, чем из 4-6 историй, каждая из которых хотя бы отчасти должна быть связана с другими. Следуя этому принципу, вы сможете сделать вашу хронику быстрой и жесткой, как и полагается в случае с играми по Спектрам.

Настроение

Каждая история может создавать различное настроение. Иногда оно должно полностью соответствовать общей теме хроники, если данная история является важной ее составляющей, но в других случаях настроение может оказаться диаметрально противоположным общему настрою хроники. Количество возможных настроений для историй

Темных Отражений ничуть не уступает общему количеству Темных Страстей самих Спектров. Примером подходящего настроения может послужить страх, ненависть, зависть или злоба. Настроение истории должно доминировать в ходе сессии (или сессий), на протяжении которой вы играете эту историю, подобно тому, как тема хроники постоянно присутствует в ходе ее развития. Мы крайне рекомендуем использовать эффекты освещения для создания подходящего настроения, примером чего может послужить разумное применение свечей, фонарей и тусклого красного света. Музыка также может очень сильно помочь Рассказчику, создавая необходимое настроение, примером чего может послужить волнующее соло на саксофоне или мозгодробительные звуки индастриала. Вы также можете воспользоваться другими средствами, подобными ароматам, благовониям, цветам или другим источникам запахов, хотя мы крайне рекомендуем, чтобы вы не пытались создать подобным образом настроение гниения и разложения.

Ненависть

История, основным настроением которой является ненависть, может настроить персонажей друг против друга, а также столкнуть их с рядом опасных и могущественных противников. Важную роль в создании подобного настроения могут сыграть увлекательные описания Бури, завывающие шторма которой кажутся практически живыми, и радикальные действия тех, кого встречают на своем пути персонажи, примером чего могут послужить мстительные призраки, стремящиеся уничтожить их.

Страх

Страх движет многими Спектрами и является прекрасным настроением для историй о них. Подобная история может подчеркивать страх Спектра перед его Душой или более глубокую боязнь Пустоты, ненасытной утробы, которая рано или поздно пожрет его. Страх перед Пустотой может выступать в качестве основной мотивации злодея истории (например, Дряхлого, который стремится отсрочить свою гибель за счет существования персонажей), тогда как страх перед самими Спектрами может привести к конфликту персонажей с Гару или Сородичами.

Безумие

Безумие является очень подходящим настроением для игры по Спектрам. С точки зрения призраков, все Спектры – безумны. Подобная история может представить поведение Спектров в качестве зеркала для игроков, заставляя их понять, каких чудовищ они решили отыграть. История, основанная на теме безумия, может вознаграждать иррациональные решения, подчеркивая тем самым то, что безумие может быть не только проклятьем, но и даром.

Одиночество

История, связанная с этим настроением, может быть посвящена Спектрам, пытающимся выбраться из Пустоты с помощью далеких и неисследованных частей Лабиринта, где нет ничего знакомого. Земли Теней также неплохо подходят для историй об одиночестве, так как в глазах персонажей это место представляет собой бесплодную пустошь, где царят разложение и смерть.

Концепции историй

В рамках хроник по Спектрам вы можете проводить самые различные истории, хотя любители спокойных игр, наполненных пронзительной меланхолией, вряд ли оценят по достоинству открывающиеся перед ними возможности. Истории о Спектрах чаще всего оказываются остросюжетными, напряженными и неприятными рассказами о жестокости и насилии, психологии толпы и бессердечной буффонаде. Независимо от того, разворачивается ли их действие на самом краю Пустоты или же у стенающих стен Стигии, выкованных из душевной стали, истории о Спектрах предоставляют Рассказчику бесконечные возможности и могут иметь значительный масштаб. Прежде всего, эти истории должны быть короткими и отталкивающими, подобно существованию самих Спектров. Ниже представлен набор сюжетных зацепок, которые Рассказчик в праве игнорировать или видоизменять так, как посчитает нужным.

Где мой драккар?!

Спектры отправляются на поиски душ в Бурю или же успевают запрыгнуть на небольшой Вихрь, проносящийся над Землями Теней. Какие приключения ожидают их в пути, и какие еще существа окажутся захвачены штормом по мере его движения? Куда этот Вихрь доставит персонажей, и как они будут возвращаться оттуда в Лабиринт? Не суждено ли им оказаться в одной из странных Изменчивых Зон (Shifting Zones) Моря Теней? Что произойдет, если судьба забросит их на Полночный Экспресс?

Разведка и реверансы

Обычный день в Лабиринте начинается с того, что персонажи выскальзывают из уютной ледяной стены, где проходила их Дрема, после чего отвечают на зов вышестоящего Дряхлого, и представляются ему в присутствии спящего Малфеанина. Пока исполинская гора чешуи и шкуры ворочается и сопит за спиной у персонажей, доверенный представитель Малфеанина объясняет им их задание, подробности которого ему сообщил его господин посредством Коллективного Разума. Персонажи должны провести рекогносцировку в дальней части Лабиринта, где пульсирующие стены напоминают жидкую ртуть, а пол пещеры колеблется, по мере того, как они ступают по нему. По мере углубления в это странное место, перед Спектрами предстают картины их счастливого прошлого, сопровождаемые раздражающими комментариями Душ. Что именно суждено найти здесь персонажам?

Почему Дряхлый отправил их сюда – для того, чтобы найти нечто важное, расправиться с ними, или просто удалить подальше от Малфеанина, чтобы они не вмешались в ход какого-нибудь другого плана? Как известно, в Лабиринте не бывает спокойных ночей.

Объект поклонения

Совершив в соответствии с графиком вторжений очередное проникновение в Мир Живых, Спектры сталкиваются с тем, что они привлекли к себе внимание незначительного культа смертных (или сверхнатуралов). Что они будут делать в подобной ситуации? Попытаются ли они усилить свое влияние на культ, сделав так, чтобы его разрушительный потенциал и размеры не уступали культам Малфеан, или же постараются настроить культистов друг против друга, чтобы спровоцировать резню? И что произойдет, если настоящий дух, которому поклоняется культ, внезапно вмешается в происходящее? Более того, если персонажи чересчур активно возьмутся за вербовку новых последователей, не привлечет ли это к ним внимание охотников?

Миссия невыполнима

Малфеанин приказывает, чтобы Спектры выдали себя за призраков и проникли в Некрополь, чтобы добыть нужную ему информацию. Возможно, им придется взять для этой цели в команду непоседливого Юнца и высокомерного Дряхлого. Вдобавок к этому, они очень быстро окажутся в водовороте политики Неупокоенных. При этом они в идеале должны успевать исследовать Некрополь, распространяя хаос и постепенно подбираясь к тому секрету, который должны были первоначально узнать. Является ли этот секрет чем-то значимым, и если да, то насколько? Не угрожает ли персонажам опасность со стороны другого Малфеанина или же их собственного господина, который захочет избавиться от них, как только они сообщат ему все, что нужно?

В Преисподнюю и назад

Персонажей отправляют в одну из множества Преисподних, существующих на Далеких Берегах. Правитель этой Преисподней решил уйти на покой, и его бесценная коллекция душ выставлена на аукцион, ожидая того, кто заплатит за нее больше всех. Возможно, персонажей отправляют сорвать аукцион, или же они должны заключить союз с наиболее вероятными победителями, после чего предать их, пожертвовав души Забвению? В Преисподней истинная природа персонажей не имеет значения, так как их окружают ужасные демоны и другие кошмарные чудовища. Среди участников аукциона присутствуют другие Спектры, призраки Стигии, представители различных Преисподних и Небес, и, возможно, даже пара Перевозчиков, которые стремятся направить хотя бы несколько из выставленных на продажу душ к Вознесению. Сумеют ли персонажи нащупать верный путь в этом хитросплетении интриг и коварных замыслов, чтобы добиться успеха?

День Страдания - "Подготовка к съемкам..."

Персонажей отправляют помочь известному и могущественному Дряхлому, который занимается постановкой кошмарных представлений. Он хорошо владеет Фантазмом и Плетением Бури, и, в данный момент, готовится провести очередное Страдание. В ходе этой истории персонажам представится возможность посмотреть на закулисную сторону Страдания, возможно, даже с несколько комичной точки зрения. Традиционное восприятие Страдания призраками представляет собой плавную последовательность кошмарных сцен и образов, объединенных воедино чьей-то зловещей волей. Тем не менее, персонажам предстоит столкнуться с безумным хаосом и спешкой, вызванной необходимостью подобрать нужный реквизит в последнюю минуту, судорожными поисками подходящих воспоминаний и грез в Буре, и поспешной гримировкой с помощью Ваяния, для успешного выполнения обязанностей статистов. Добавьте к этому примадонну, которая последний момент разрывает свой контракт с режиссером, жертву, отказывающуюся играть по правилам, и идиотов-ассистентов, и вы получите очень необычную и увлекательную историю.

Конфликты и антагонисты

Конфликты являются неотъемлемой составляющей хроник, посвященных Спектрам, учитывая особую природу их существования. Спектры пытаются приблизить конец мироздания; вполне естественно, что находятся те, кто пытается остановить их. Другие конфликты связаны с эмоциональной и изменчивой природой общества Спектров и нередко противоречивыми капризами и распоряжениями Малфеан. В ходе игры по Спектрам у Рассказчика не должно возникнуть недостатка возможных источников конфликта и драмы, примером чего могут послужить следующие варианты.

Спектры против призраков

Время от времени Иерархия предпринимает масштабные операции, направленные на борьбу со Спектрами, отправляя множество Легионеров в Лабиринт, где их ожидают беспощадные сражения с его обитателями. При этом над самой Стигией постоянно нависает угроза нападения Спектров, от которой она пытается уберечься (хотя и не всегда успешно). Ренегаты колеблются между союзом со Спектрами и противостоянием им, с завидной регулярностью изменяя свою позицию. Еретики также представляют немалую угрозу, так как многие их культы способны с легкостью собрать армию фанатиков, полностью лишенных инстинкта самосохранения и ненамного уступающих в бою Теневикам. Спектры существуют для того, чтобы напоминать призракам о том, чем они могут стать, и в силу этого чаще, чем кто-либо другой, оказываются жертвами их жгучей ненависти, подкрепленной стигийской сталью.

Спектры против смертных

Хотя Спектры с гордостью считают себя охотниками, иногда им приходится примерить на себя роль добычи. Смертные парапсихологи, которым доступны последние научные достижения, способны создать оборудование, позволяющее им последовать за своими противниками в Земли Теней, а то и дальше. Сыны Тертуллиана и Эвтанатосы уже начали проникать в Подземный Мир, причем нередко в довольно больших количествах. У специальных служб, предназначенных для борьбы со сверхъестественными силами, есть свои возможности. Ловушки для призраков являются лишь одним аспектом угрозы, которую смертные представляют для Спектров; второй аспект связан с проницательностью и дотошностью отдельных организаций, примером которых может послужить Арканум. Инквизиция старается уничтожать Спектров, считая их демонами. Уже не один Спектр на собственной шкуре убедился в том, что смертных не стоит недооценивать.

Спектры против Спектров

Далеко не все угрозы обществу Спектров происходят извне. На самом деле, у Спектров есть все основания опасаться предательства и удара в спину со стороны своих собственных сородичей. Спектры лишены жалости или сострадания, и потому могут наброситься друг на друга из-за ничтожнейшей провокации. Помимо бессмысленного насилия ради самого насилия, Спектры обожают интриги. Заговоры Малфеан, использующих меньших Спектров в качестве пешек, а также коварные планы амбициозных Дряхлых и Умертвий, предоставляют немалые возможности для интересных конфликтов в хрониках Спектров.

Спектры против Душ

Одной из немногих вещей, которых боятся Спектры, являются их Души. Постоянные нападки Души, воплощающей в себе все, что сохранилось от личности Спектра после воздействия Забвения, напоминают Спектру о том, что когда-то он был человеком. Душа может даровать Спектру спасение, но ради этого ему придется перестать быть самим собой. Споры и конфликты между Спектром и Душей нередко придают игре значительную драматичность.

Спектры против Иных

Множество самых различных обитателей Мира Тьмы может взаимодействовать с обитателями Бури. Спектрам могут противостоять маги Традиции Эвтанатос или же Гару, принадлежащие к Племени Безмолвных Странников, целью которых является спасение мироздания. Аналогичным образом, Малфеане, которым служат персонажи, могут заключить союз с Нефанди. Спектры могут изображать демонов, добиваясь поклонения обманутых смертных, или же бороться с назойливым вниманием порочных вампиров, стремящихся заручиться их поддержкой. У вампиров клана Служителей

Сета есть немало общего со Спектрами, и они вполне могут сотрудничать друг с другом до тех пор, пока Сетиты не отдадут предпочтение собственным целям, что неизбежно приведет к конфликту.

Спектры как противники: Рекомендации для традиционных хроник Призраков

Среди всего этого хаоса
Мы теряем в голове образ врага
Подобно злобным богам разрушения
Они идут сквозь жидкое стекло.
- Front Line Assembly, "Тысячелетие"

Спектры являются наиболее распространенными противниками призраков. Подобно Неупокоенным Мертвецам, они являются бестелесными и смертоносными существами, которые населяют мир, опустошаемый Забвением и отделенный от Мира Живых, частью которого они когда-то были. У Спектров и призраков много общего (возможно, даже слишком много), и не один, и даже не два призрака совершили в свое время смертельную ошибку, пытаясь судить по человеческим меркам о нечеловеческих существах, что привело к их неминуемой гибели в результате ошибочного понимания проблемы. Спектры являются темными отражениями призраков. Они напоминают всем призракам о том, что их ждет, если они утратят связь со своими любимыми или же откажутся от своих Оков и Страстей. Забвение ожидает в самом конце длинной лестницы, ведущей в темноту. Большинство призраков без труда делает по ней первые шаги, нередко даже не осознавая этого, после чего следует стремительный спуск вниз.

Из Спектров получаются прекрасные враги для хроник Призраков: Забвения, что непосредственно связано с тем, что интересы призраков и Спектров нередко вступают в прямой конфликт. Спектры также воплощают в себе "Другого" призраков. Они воспринимают Забвение так, как не способен (или не хочет) воспринимать его ни один призрак. Спектры представляют собой материальное воплощение Тени, олицетворяющей страхи и слабости призрака. Многие призраки находят нечто соблазнительное в очевидной свободе Спектров. У некоторых из них даже возникает желание забросить свои Оковы и присоединиться к числу служителей Забвения, в результате чего они осознают свою ошибку лишь после того, как принятое решение уже нельзя изменить. И, наконец, Спектры являются завывающими тварями, которые стремятся захватить призраков врасплох и разорвать их на части.

В силу всех этих причин Спектры оказываются первыми кандидатами на роль антагонистов в историях **Призраков**, но при этом не стоит забывать о том, что они представляют собой нечто большее, нежели обычных чудовищ, скитающихся в Буре. Доппельгангеры являются умелыми лазутчиками, скрывающимися под маской обычных призраков в большинстве Некрополей. С помощью своих поддельных обличий и Арканои они манипулируют призраками и обманывают их,

стремясь направить на путь саморазрушения и усилить их Тени, отражающие истинную природу призраков. Дряхлые могут оказаться старыми друзьями персонажей, практически до неузнавания изуродованными воздействием Забвения (ключевое слово здесь “практически”), которые возвращаются для того, чтобы преследовать героев. Теневики являются неустанными охотниками, которые готовы последовать за персонажами куда угодно, как только им удастся почуять запах их Ангста. Малфеане, заслуженно считающиеся заклятыми врагами Стигии, управляют странными королевствами, куда рано или поздно могут проникнуть призраки. Умертвия являются неизвестной силой, загадочной и пугающей. Персонажи могут задуматься над тем, насколько близко в момент своей смерти они были к тому, чтобы стать Умертвиями. Юнцы являются не менее пугающими, что вызвано зловещим сочетанием невинности и злобы, которое заставляет каждого призрака задуматься о его прошлом.

Из-за того, что у призраков и Спектров есть немало общего, вполне возможно, что между вашими персонажами и Спектрами установятся осмысленные отношения того или иного рода. Ситуация, когда Спектр считает, что он и Тень увлекают призрака навстречу Забвению, а призрак считает, что он и Душа ведут Спектра к Искуплению, весьма вероятна. Возможно, правы обе стороны, возможно – ни одна из них. Взаимодействие между Спектром и Тенью или Призраком и Душей может предоставить богатый материал для Рассказчика, на основе которого тот может создавать новые сюжетные повороты и приключения.

Спектры являются союзниками Тени призрака. Это важный аспект их роли ключевых антагонистов Неупокоенных. Они неразрывно связаны с той частью персонажа, с которой он сам постоянно борется. С помощью Арканои и заранее составленных планов, Спектры помогают Теням в их борьбе, нередко причиняя огромный вред призракам. Спектры, воплощающие в себе ожившие Тени, заслуженно считаются самым страшным противником, с которым только может столкнуться призрак.

Из призраков, которые становятся Спектрами, нередко получаются очень интересные и опасные неигровые персонажи. Всякий раз, когда речь заходит о Нихиле или Тени, где-то поблизости наверняка оказывается Спектр. Махинации и планы Спектров, а также их смертоносные игры и масштабные замыслы, позволяют сделать их весьма запоминающимися персонажами любой хроники **Призраков**, независимо от того, выступают ли они в качестве антагонистов или героев.

Системы

В этом разделе описаны Черты персонажей, и то, как они могут изменяться в ходе хроники Спектров посредством приобретения нового опыта и обучения, а также воздействия разложения и урона.

Сущность

Как описывается в Главе Второй, Сущность Спектра определяет его силу воли, а также суть его эмоциональной природы. Отличие Сущности от Воли заключается в том, что Сущность определяется Страстями и тесно связана с ними. Самая высокая Темная Страсть Спектра определяет природу Сущности Спектра (например, Ненависть, Похоть, Отчаяние), а также ее начальное значение (от 1 до 5). Хотя Страсти не могут превышать 5 точек, максимальное значение Сущности равняется 10. Всякий раз, когда Спектр сталкивается со смертными или призраком, обладающим Страстью, природа которой соответствует его Сущности, он должен сделать успешный бросок Сущности (количество кубиков равняется значению его постоянной Сущности) или же впасть в состояние Ненасытности. В этом состояние Спектр атакует жертву с помощью Взрыва Эмоций.

Взрыв Эмоций

Взрыв Эмоций представляет собой атаку, которую Спектр в состоянии Ненасытности осуществляет в отношении постоянной Воли смертного или призрака. Причиной этой атаки становится воздействие Сущности Спектра. Успешный Взрыв Эмоций вытягивает у жертвы пункты постоянной Воли и увеличивает Сущность Спектра на соответствующее количество пунктов. Для того чтобы осуществить Взрыв Эмоций, Спектр делает противоположный бросок Сущности против Воли. Каждый успех, набранный Спектром на этом броске, позволяет ему вытянуть один пункт Воли. В результате Взрыва Эмоций смертные, у которых обычно низкая Воля, могут даже умереть. Когда их тела находят, наиболее распространенной причиной смерти оказывается страх или какая-то другая, не менее сильная эмоция.

Опыт

По сравнению с призраками темпы существования Спектров являются очень быстрыми. Нередко половина персонажей оказывается уничтожена Забвением еще до конца хроники. В силу этого, Спектры получают больше опыта, чем обычные призраки. Кроме того, Спектрам немного легче повысить свои Черты, чем призракам. Благодаря этому, игрокам удастся ощутить развитие и постепенное усиление своих персонажей, даже невзирая на довольно ограниченную продолжительность хроники по Спектрам.

Распределение пунктов опыта

Конец игровой сессии

В конце каждой главы (игровой сессии) вы можете предоставить каждому персонажу от 1 до 5 пунктов опыта, руководствуясь следующими принципами. Обратите внимание на то, что вам необязательно выдавать максимальное количество опыта после окончания хроники, и, более того, это может привести к тому, что ваши персонажи слишком быстро окажутся чересчур сильными. В силу

этого, предоставление пяти пунктов опыта должно быть достаточно редкой наградой, которой не стоит злоупотреблять.

Один пункт — Автоматический: Игрок получает как минимум один пункт опыта после каждой игровой сессии.

Один пункт — Обучение: Персонаж научился чему-то в ходе данной сессии. Тем не менее, вам стоит попросить игрока объяснить, что именно сумел осознать его герой, прежде, чем вы предоставите ему пункт опыта.

Один пункт — Отыгрыш: Действительно качественный отыгрыш заслуживает дополнительного пункта опыта. Тем не менее, не забывайте, что вы должны награждать игроков только за исключительный отыгрыш и со временем ваши стандарты должны повышаться.

Один пункт — Концепция: Игрок полностью следовал концепции своего персонажа, что также заслуживает награды. Этот пункт следует предоставлять лишь в отдельных случаях.

Один пункт — Героизм: Когда персонаж рискует собой ради других, вы можете предоставить ему дополнительный пункт опыта. Обратите внимание на то, что героические поступки, совершенные во время Ненасытности, не должны учитываться, так как в этом состоянии Спектр не может контролировать свои собственные поступки.

Конец истории

После окончания каждой истории, которая входит в состав хроники, вы можете предоставить дополнительные пункты опыта персонажам, помимо тех, которые упомянуты выше. Как и в случае с опытом за игровую сессию, эти рекомендации являются опциональными, и вы абсолютно не обязаны предоставлять игрокам дополнительные пункты опыта.

Два пункта – Успех: Персонажи завершили историю таким образом, что Рассказчик склонен считать это успешным, даже если ее финал оказывается не таким, каким он представлял его себе.

Два пункта – Опасность: Персонаж подвергался огромной опасности в ходе истории, но, несмотря ни на что, сумел выжить. Некоторые Рассказчики могут посчитать это чрезмерным, и не выдавать эти пункты, учитывая постоянную угрозу Забвения, нависающую над персонажем.

Два пункта – Мудрость: Персонаж продемонстрировал немалую сообразительность и изобретательность, или же предложил особенно удачную идею, которая заслуживает награды.

Один пункт – На службе Забвению: Если Спектру удалось послужить делу Забвения, особенно, если это произошло за счет его личных интересов, вы можете предоставить ему дополнительный пункт опыта.

Таблица опыта

Черта	(Стоимость)
Атрибуты	текущее значение x3
Новая	3

Способность	
Способность	текущее значение x2
Новый Арканос	6
Арканои	уровень Арканоса x2
Сущность	текущее значение

Ранения и исцеление

Как и в случае с призраками, тела Спектров состоят из плазмы. Хотя они неуязвимы к урону, который неминуемо искалечил бы или убил смертного, Спектров все равно можно ранить и даже уничтожить. В отличие от призраков, Спектры, когда их Корпус опускается до 0, не пропадают в Буре, где их ожидает Страдание, а перестают существовать. Останки их сущности затягивает в Пустоту через Нихиль, и они никогда больше не возвращаются в Лабиринт. Персонаж-Спектр, умирающий подобным образом, покидает игру. Вам предстоит утешить игрока, после чего предоставить ему персонажа Рассказчика, которого он сможет отыгрывать до конца истории, или же предложить ему создать нового героя.

Падение с большой высоты, огонь, темная сталь и определенные Арканои, как, впрочем, и зубы и когти других Спектров, могут нанести урон Пожранным Тенью. Спектры не получают урона от безумных ветров Вихрей, хотя это не распространяется на переносимые ими предметы, которые вполне могут повредить Корпора Спектров, с которыми они сталкиваются. Спектры могут обменивать пункты Ангста на пункты Корпуса в случае с неагравированными ранениями. В течение одного раунда подобным образом может быть восстановлен только один пункт Корпуса. Потеря Корпуса, вызванная воздействием Забвением, считается постоянной, если, конечно же у Спектра нет доступа к Темному Арканосу Воровство.

Спектры также могут исцелять урон с помощью Дремы. Вместо того, чтобы отдыхать в своих Оковах, как это делают призраки, Спектры сливаются со стенами Лабиринта на восемь часов. Затем игрок должен сделать бросок Выносливости (сложность 6). За каждый успех персонаж восстанавливает один уровень неагравированного урона. Корпус, утраченный в результате воздействия Забвения, не может быть восстановлен подобным образом.

Аггравированные ранения, нанесенные темной сталью или другим Спектром, исцеляются с помощью Дремы и дополнительной затраты трех пунктов Ангста за каждую аггравированную рану. В течение одного дня Спектр может исцелить подобным образом всего одно аггравированное ранение.

Душа

Да, жизнь переменилась множеством путей.
Уверенность исчезла, я забыл о ней.

Она растаяла, я беззащитен стал.
Я так сейчас нуждаюсь в вас,
Как прежде не желал.
-The Beatles, "На помощь!"

Подобно призракам, преследуемым своими Тенями, которые являются отдельными и злобными сущностями, воплощающими в себе все плохое, слабое и жестокое, что есть в персонаже, Спектры вынуждены бороться со своими Душами. Душа является последним бастионом всего хорошего и доброго, что когда-то было в персонаже. Чаще всего Душа слаба, а ее голос кажется болезненным и едва слышным. Тем не менее, используя Темный Арканос Воровство для того, чтобы отсрочить свою гибель в пучине Забвения, Спектр позволяет Душе стать сильнее. Большую часть времени Душа остается лишь далеким голосом, тихо нашептывающим что-то на ухо персонажу, подобно забытой совести. Душа напоминает ему о том, кем он был когда-то, и рассказывает о том, каким добрым и хорошим было его сердце прежде, чем он стал жертвой Забвения. Душа является оборотной стороной Тени и должна отыгрывать соответствующим образом. Но если призракам постоянно приходится ожидать того, что Тень устроит какую-то подлость, то Душа ведет себя гораздо благороднее и осторожнее, понимая, что в обществе Спектров стремление к высшим моральным идеалам считается слабостью, и одного этого может оказаться достаточно для того, чтобы превратить Душу (вместе с ее владельцем) в кучку эктоплазмы. Мудрая Душа старается сделать так, чтобы движение к Искуплению проходило как можно более незаметно – в особенности, для других Спектров.

Душевод

Как и в случае с обычными играми по Призракам, каждому игроку в хронике по Спектрам предстоит отыгрывать сразу две роли: своего собственного персонажа, и Душу персонажа, принадлежащего другому игроку. В отличие от Теневода, отыгрывающего Тень, Душевод воплощает в себе высшие идеалы и стремления персонажа. Кроме того, он не может добиваться успеха с помощью жестоких и подлых методов. Вместо этого, Души прибегают к похвале (если, конечно же, она оказывается заслуженной), обращаются к счастливым воспоминаниям о прошлом, и всеми другими способами пытаются наполнить сердце Спектра добротой и любовью. В немногочисленных случаях, когда Душе удается захватить власть над персонажем, контроль над ней переходит в руки игрока, отыгрывающего основного персонажа-Спектра.

Создание Души

Рассказчик должен продумать Душу персонажа после того, как игрок завершит все остальные стадии создания своего героя. Хотя Душа является частью Спектра, непосредственные детали всего, что связано с ней, должны оставаться тайной для игрока в той степени, в которой это возможно, чтобы он как можно дольше не знал, к каким

именно целям она стремится. Тем не менее, Рассказчик должен постараться избежать ситуации, в которой концепция Души будет полностью противоречить представлениям игрока о его собственном персонаже. Душа является одной из составляющих характера Спектра, а не отдельным элементом, и поэтому, ее созданию необходимо уделить надлежащее внимание.

Если игроки считают, что именно они должны создавать Души своих персонажей, вы вполне можете пойти им навстречу. При этом любой элемент неожиданности, связанный с действиями Души, будет неминуемо утрачен. С другой стороны, разрешив игрокам создавать Души персонажей, вы сможете гарантировать то, что они будут соответствовать концепциям основных персонажей-Спектров.

Этап первый: Концепция

Игроку и Рассказчику необходимо выбрать Архетип Души из приведенного ниже списка. Архетип отображает основные черты характера Души, хотя при этом он должен соответствовать Натуре персонажа-Спектра.

Архетипы Души

Агент

Эта Душа всегда действует в ваших интересах, стремясь найти возможность для того, чтобы вы совершили что-то полезное и конструктивное. Основные задачи Агента сводятся к руководству, направлению вас на верный путь и предоставлению всяческой поддержки в том, что касается самосовершенствования. Кроме того, Агент не забывает о личной выгоде – в конце концов, чем больших успехов добьется Душа, тем лучше для вас! Подобные Души уделяют немалое внимание конструктивной критике, которая позволяет вам оценивать ваши действия и учиться на ошибках. Если вам что-то нужно, эта Душа пообещает вам достать необходимую вещь, и поможет преуспеть в нелегком деле Искупления. Запомните, что Агент готов ради вас на все, и не ждет за это награды.

Товарищ

Эта Душа всегда готова предоставить жилетку, в которую можно выплакаться, подарить дружескую улыбку, согревающую даже в самый неудачный день, и подставить плечо, когда вы окажетесь в беде или столкнетесь с полосой неудач. Подобно любому старому другу, Товарищ очень хорошо знает вас, и принимает таким, какой вы есть. Товарищ всегда пытается защитить репутацию своего друга. Вполне возможно, что ваше отвратительное поведение вызывает у него недоумение и боль. Товарищ может винить себя в этом, или же продолжать молча следовать за персонажем, стараясь понять, что же с ним случилось. Сравнивая достойное прошлое персонажа с его нынешними поступками, но, невзирая ни на что, продолжая помогать своему другу,

Товарищ пытается заставить вас понять, что когда-то вы были добрее, благороднее и счастливее.

Исповедник

За неприветливой маской этой строгой, но доброй Души, скрывается живой источник любви и сострадания. Хотя его удручают грехи, свидетелем которых он становится, Исповеднику никогда не придет в голову рассказать о них кому-то другому. В каждом Исповеднике есть что-то от мученика. Тем не менее, это не мешает ему с завидной регулярностью ставить персонажа перед фактом его проступков, надеясь склонить его к покаянию. По мнению Исповедника, небольшое чувство вины только пойдет на пользу делу Искупления, и эта Душа не видит ничего плохого в том, чтобы постоянно напоминать Спектру о совершенных им преступлениях, и отсчитывать его, если это послужит спасению высшего “Я” персонажа.

Советчик

Советчик является тем, кому вы всегда можете рассказать обо всем. Эта часть вашей личности готова сесть и внимательно выслушать рассказ о ваших проблемах, не осуждая и не ругая вас. Основное предназначение Советчика заключается в том, чтобы помочь персонажу понять, с чем связаны его проблемы, и разработать стратегию, которая позволит ему справиться с ними. Эта Душа слушает, задает вопросы, которые заставляют задуматься, и старается помочь персонажу признать и исправить свои ошибки и слабости. Вместо того, чтобы игнорировать существующие проблемы, Советчик пытается сделать так, чтобы вы избавились от них. Во всем остальном Советчик выглядит немного отстраненным, утверждая, что у него нет права вмешиваться в другие области существования персонажа.

Воспитатель

Эта Душа является заботливой, внимательной и по-матерински заботливой. Она внимательно наблюдает за теми, с кем общается персонаж, и немедленно сообщает, если ей кажется, что он оказался в дурном обществе. Хотя Воспитатель может иногда побрюзжать, он никогда не выходит из себя. Больше всего на свете он хочет, чтобы вам было хорошо, тепло и безопасно, и пойдет на все ради того, чтобы добиться этого, даже если вы сами не стремитесь к данной цели. Этой Душе присуще практически бесконечное терпение, и ее нельзя запугать или принудить к покорности. Воспитатель знает, что для вас лучше, и готов сделать все для того, чтобы вы получили это.

Святой

Немногим Спектрам хватает силы для того, чтобы выстоять в борьбе с этой Душой. Гордый, властный и могущественный Святой излучает незамутненный свет чистоты и праведности, разгоняя мрак, царящий в разуме персонажа. Святому известно о том, что в мире существует Зло, но у него нет времени на пустые констатации данного

факта. Спектра, обладающего подобной Душой, ожидают бесконечные муки, нередко принимающие форму смелых и беспощадных сравнений, которые Святой проводит между ним и собой. Эта Душа всегда говорит уверенным и убедительным тоном. Святому известны ваши грехи, и он готов наказать вас за них.

Спаситель

Эта Душа воплощает в себе Путь и Свет, являясь дорогой, ведущей к спасению. Постоянно наставляя персонажа, Спаситель хочет, чтобы тот слушал только его. Никто другой, кроме Спасителя, не сможет привести его к Искуплению. Спаситель готов пожертвовать собой, идя на любые жертвы, лишь бы только приблизить Искупление Спектра. Эта Душа является не только проповедником, но и другом, больше всего на свете желая, чтобы Спектр стал во всем равным ей, понимая и без конца прощая его преступления. Когда Спаситель захватывает власть над телом персонажа, он старается воспользоваться любой возможностью вступить в дебаты, увещевая и поучая тех, кто его окружает. Спаситель призывает к прощению для Спектра всех, кто готов прислушаться к нему.

Этап второй: Стойкость

Душа обретает силу благодаря Черте, известной как Стойкость. Стойкость отображает общую степень спокойствия и умиротворенности, присущую Душе персонажа. Существует два типа Стойкости: временная (квадратики) и постоянная (кружки). Пункты временной Стойкости используется для применения Листьев. Постоянная Стойкость отображает степень контроля Души над персонажем. Значение постоянной Стойкости в начале игры не может превышать значение Сущности Спектра. Для того, чтобы определить начальное значение Стойкости, сделайте бросок кубиков, количество которых равняется значению Сущности персонажа (сложность 6). Количество выброшенных успехов определяет значение постоянной Стойкости Души в начале игры.

Начальное значение временной Стойкости равняется значению постоянной Стойкости Души, но в дальнейшем оно будет изменяться. Значение временной Стойкости может и нередко будет превышать постоянное значение данной Черты. Стойкость может увеличиваться с помощью определенных Листьев. Темный Арканос Воровство является еще одним источником получения Стойкости, и, кроме того, Душа может увеличить эту Черту, следуя своим Страстям.

Как и в случае с Ангстом, временная Стойкость может превышать значение Сущности Спектра. Если это происходит, Душа может попытаться захватить контроль над Корпусом персонажа. Если значение временной Стойкости достигает 10 пунктов, Душа может обменять все 10 пунктов временной Стойкости на 1 пункт постоянной Стойкости, немного приблизив персонажа к Искуплению. Обратите внимание на то, что значение Стойкости во время игры будет часто изменяться. Рекомендуется, чтобы игрок, отыгрывающий Спектра, никогда не знал, сколько Стойкости осталось у его Души, пребывая в

неведении относительно того, насколько далеко он находится от Искупления.

Этап третий: Страсти

После этого Рассказчик должен определить Страсти Души. Страсти связаны с высшими моральными идеалами и стремлениями. К числу возможных Страстей относятся Любовь, Честность, Искренность, Надежда и Вера. Следование Страсти позволяет Душе увеличить значение Стойкости. Подобно Темным Страстям Спектра, отражением которых они нередко являются, Страсти должны быть записаны на листе персонажа Души в виде краткой формулировки Страсти, сопровождающейся указанием основной эмоции, которая подкрепляет эту Страсть. Примером Страсти может послужить следующий вариант: *Помочь Спектру осознать ошибочность его действий* (Надежда).

Страсти Души нередко оказываются полной противоположностью Темным Страстям Спектра. Значительная доля драматичности, присущей Темным Отражениям, связана со столкновением между целями Спектра и Души. При создании Души вам необходимо распределить между ее Страстями 7 пунктов. Кроме того, вы можете потратить на усиление Страстей свободные пункты, которые будут доступны вам на следующем этапе создания Души.

Этап четвертый: Свободные пункты

Теперь Рассказчик может распределить 10 свободных пунктов между Чертами Души. Он может повысить за них значения Стойкости и Страстей, или же приобрести Листья Души. Следует отметить, что постоянное значение Стойкости Души в начале игры не может превышать значение Сущности персонажа, хотя это правило не распространяется на значение временной Стойкости.

Постоянная Стойкость – 5 пунктов за точку.

Временная Стойкость – 2 пункта за точку.

Страсти – 1 пункт за точку.

Листья – индивидуальная стоимость указана ниже.

Листья

Листья Души во многом напоминают Шипы Тени. Эти уникальные способности используются Душеводом для воздействия на персонажа. В идеале, персонаж не должен знать о природе его Листьев прежде, чем они проявятся в игре.

Престиж Призраков: 1 пункт/уровень – Души, обладающие этим Листом, пользуются уважением некоторых призраков, и могут обратиться к ним за помощью в случае необходимости.

Союзники: 1 пункт/уровень – Душа, обладающая этим Листом, регулярно связывается и общается с призраками, живущими неподалеку. Этот Лист является эквивалентом Дополнения Союзники для Души, и распространяется только на обитающих поблизости призраков.

Воспоминания о жизни: 1 пункт – Даже несмотря на то, что Спектр забывает о своем прошлом существовании (как смертном, так и посмертном), Душа продолжает помнить о нем. Благодаря этому, она может бесплатно предоставить Спектру любую информацию или Черту, связанную с его прошлой жизнью. Тем не менее, Спектр, который принимает эту помощь, сталкивается с потоком образов, напоминающих ему о былом и более радостном существовании, в результате чего ему приходится сделать бросок Ангста по сложности 5. Каждый кубик, на котором нет успеха, означает потерю одного пункта временного Ангста. В случае провала Спектр теряет два пункта Ангста.

Зеркало: 1 пункт – Этот Лист, которым обычно обладают Души Дряхлых или Теневиков, заставляет Спектра видеть в каждой плоской поверхности образ того, кем он стал или же того, кем он когда-то был. Подобное открытие нередко потрясает Спектра, в результате чего жертва Зеркала должна сделать противоположный бросок Ангста против Стойкости Души. В случае неудачи Спектр испытывает ненависть к самому себе, и теряет возможность действовать иначе, чем в целях самозащиты, на оставшуюся сцену. Для использования этой способности требуется 3 пункта Стойкости.

Незапятнанная Реликвия: 1 пункт/уровень – Эта Реликвия появляется только тогда, когда Душа захватывает власть над Корпусом Спектра. Этот предмет может быть оружием.

Знак Души: 1-3 пункта – Этот Лист вызывает проявление определенного признака существования Души, подобного манящему запаху роз или свежевыпеченного хлеба, отдаленным звукам небесного хора и другим радостным и одухотворяющим ощущениям, связанным с различными органами чувств. Знак Души повсюду следует за персонажем. Спектр может отменить действие Знака Души на одну сцену, потратив пункт Сущности.

Чем больше пунктов Рассказчик вкладывает в этот Лист, тем более заметным оказывается его воздействие. Знак Души на один пункт вряд ли будет сильно бросаться в глаза окружающим, тогда как в случае с тремя пунктами он может даже изменять действие Арканои Спектра.

Душевные Черты: 2 пункта – Душа может прибавить одну точку к любому Атрибуту или Способности Спектра в рамках одного действия, если тот согласится на это. То, на какую именно Черту распространяется этот Лист, определяется во время создания Души. Каждый раз, когда персонаж использует эту дополнительную точку, Душа получает 1 пункт временной Стойкости.

Чувство вины: 3 пункта – Душа может заставить Спектра испытать ошеломляющее чувство вины, связанное с недавним поступком. Это не просто легкое раздражение, вызванное назойливым словесным осуждением, а всепоглощающая буря эмоций, обрушивающаяся на Спектра. Для использования этого Листа Душе требуется потратить 1 пункт Стойкости. Спектр должен сделать бросок Сущности (сложность 6), столкнувшись с таким сильным чувством вины, теряя 1 пункт временной Сущности за каждый кубик, на котором не оказывается успеха.

Индульгенция: 3 пункта – Этот Лист позволяет Душе и Спектру заключить договор. Спектр приобретает бездействие Души в ходе

одного из последующих событий, уплачивая за это определенное количество пунктов Ангста. После этого Душа делает бросок, количество кубиков для которого равняется количеству потраченных Спектром пунктов Ангста (сложность 6), получая 1 пункт временной Стойкости за каждый выброшенный успех. Тем не менее, после того, как Душа согласилась заключить сделку, она не может нарушить ее, пытаясь вмешаться или осудить Спектра за совершенный им поступок.

Ошибка по Фрейду: 4 пункта – Потратив 1 временный пункт Стойкости, Душа может заставить Спектра совершить внезапное бессознательное действие или же откровенно произнести первое, что придет ему в голову. Для того, чтобы сопротивляться данному Листу, Спектр должен сделать бросок Сущности (сложность 8). Если он сумеет набрать хотя бы один успех, ему удастся избежать неприятных последствий Ошибки.

Покаяние: 6 пунктов – Всякий раз, когда Спектр теряет пункт Корпуса из-за воздействия Забвения (причиной этого может оказаться провал или какой-либо другой фактор), Душа может предложить ему предотвратить эту потерю с помощью данного Листа. Если Спектр принимает это предложение, Душа назначает ему определенную форму покаяния. Покаяние обычно представляет собой какой-то благородный поступок или доброе деяние, и редко занимает больше одной или двух сцен. Тем не менее, оно может оказать значительное влияние на личность Спектра.

Независимая Душа: 7 пунктов – Всякий раз, когда Спектр погружается в Дрему, его Душа захватывает власть над Корпусом Спектра, используя его в собственных целях. Спектр даже не подозревает об этом, так как Душа стирает все воспоминания о происходящем. Из-за того, что его Душа ведет довольно независимое существование, Спектр может внезапно столкнуться с врагами, о существовании которых он даже не подозревал, или попасть в ловушку, заблаговременно расставленную ему Душой.

Душеводство

Отыгрыш Души занимает в Темных Отражения такое же важное место, как отыгрыш Тени в традиционных хрониках **Призраков: Забвения**. Хотя Душа является второстепенным персонажем по сравнению с героем Душевода, ее отыгрышу необходимо уделять такое же внимание, как и отыгрышу основного персонажа-Спектра. Душеводу необходимо внимательно следить за значениями Стойкости и Сущности Спектра, Душу которого он отыгрывает. Кроме того, он должен хорошо представлять себе характер Спектра, чтобы как можно точнее отыграть подавленные высшие стремления этого персонажа.

Душа является последней частичкой светлой стороны персонажа, оставшейся в нем после Пожирания. Даже если при жизни персонаж был жестоким и злобным, у него все равно были какие-то положительные черты характера, отражающие стремление к Свету и Добру. Вежливость, любовь, сострадание, терпимость – все эти черты оказываются практически полностью поглощены Забвением. Единственным, что остается, оказывается Душа, являющаяся крошечным маячком Света, горящим в черном сердце Спектра. Все

попытки исправить подобное Зло, направив его к Добру, представляют собой неравный поединок с превосходящими силами. Именно этот конфликт вы, будучи Душеводом, обязаны должным образом отобразить и отыграть.

Духовное исцеление

Хотя Душа сражается за то, чтобы спасти саму сущность персонажа, замедлив или даже обратив вспять его неумолимое движение к Забвению, она редко использует для этого силовые методы. Традиционные инструменты Тени – насилие, обман, жестокость и издевка – не слишком подходят Душе. Прежде всего, Душа стремится исцелить раны, нанесенные разуму персонажа, а не разбередить их. Для этого она использует добрые слова и приятные воспоминания, всеми силами стараясь добиться своей цели. Душеводу необходимо идти по тонкой грани между исцелением и осуждением, помощью и борьбой со Спектром. Если Душе не удастся направить персонажа к Свету, она также обречена, и осознание этого привносит в отчаянную борьбу Души частичку безысходности.

Страсти

Страсти являются положительными и достойными эмоциями, которые мы нередко испытываем в обычной жизни, но которые полностью отсутствуют в Лабиринте. Спектры знают и воспринимают только Темные Страсти. Каждая Светлая Страсть, доступная Душе, обладает соответствующей сущностью (определенной эмоцией, которая является основой Страсти, и записывается сразу же после ее формулировки). Всякий раз, когда Душе удается реализовать свою Страсть, она может сделать бросок, количество кубиков для которого равняется значению этой Страсти (сложность 7). Каждый выброшенный успех позволяет Душе восстановить пункт временной Стойкости. Для реализации Страсти Душе необходимо вызвать соответствующую эмоцию у Спектра или же какого-либо другого существа, используя для этого Арканои. Одного лишь наблюдения за существом, испытывающим нужную эмоцию, недостаточно; Душа должна сыграть активную роль в ее возникновении.

Катарсис

Подобно Тени, периодически захватывающей власть над призраком, Душа также может попытаться перехватить власть над Корпусом Спектра, если значение ее временной Стойкости окажется выше значения Сущности персонажа. Если Душе удается осуществить это, она захватывает контроль над Корпусом персонажа до конца сцены. При этом основной игрок, а не Душевод, контролирует действия Души во время ее доминирования.

Бросок Катарсиса

Для того, чтобы захватить власть над Спектром, Душе необходимо потратить пункт временной Стойкости и сделать бросок, количество кубиков для которого равняется текущему значению ее временной Стойкости (она может сделать его, даже если при этом значение Стойкости сравняется со значением Сущности Спектра или даже окажется ниже данного значения). Спектр может попытаться воспротивиться этому, сделав бросок постоянной Сущности. Сложность обоих бросков равняется 6, и та сторона, которая набирает больше успехов, получает власть над персонажем. Если Душе удается захватить власть над персонажем, она получает доступ ко всем его Арканои и Темным Арканои, а также своим собственным Листьям. Правила, распространяющиеся на Теней в отношении Воли и Ангста, также распространяются на Души. Более подробно это описано в Главе Седьмой базовой книги Призраков: Забвения.

Важное примечание: Хотя во время доминирования Душа может использовать все Арканои персонажа, Темные Арканои, которые обычно увеличивают Стойкость Души, требуют для своего использования соответствующее количество пунктов Стойкости.

Приобретение Стойкости

Души могут приобретать Стойкость несколькими способами:

Кубики Души

Душа может предлагать Спектру дополнительные кубики, прибавляющиеся к любому броску, который он собирается сделать. За каждый успех, выброшенный на кубике Души, Душа получает 1 пункт Стойкости. Во избежание путаницы кубики Души должны кидаться отдельно от других кубиков персонажа. Провалы, выброшенные на кубиках Души, воздействуют только на успехи, приобретенные с их помощью, и не приводят к потере Корпуса, которая обычно становится результатом провала. Душа может предложить Спектру количество кубиков, равное значению ее постоянной Стойкости. Вне зависимости от того, принимает ли Спектр это предложение, значение Стойкости Души остается неизменным.

Страсти Души

Реализуя суть одной из своих Страстей, Душа может получить пункты Стойкости. Когда Душа достигает цели Страсти, вам необходимо сделать бросок Страсти по сложности 7. Как и в случае с Тенями, если Душа силой вызывает у кого-то эту эмоцию, сложность броска равняется 9.

Воровство

При использовании Спектром Темного Арканоса Воровство Душа получает пункты Стойкости.

Отыгрыш

Рассказчик может предоставить Душе несколько пунктов Стойкости, если он считает, что подобная награда оправдана хорошим отыгрышем со стороны Душевода. Тем не менее, необходимым условием этого является согласие со стороны игрока, отыгрывающего Спектра.

Потеря Стойкости

Листья

Определенные Листья, которые доступны Душе, требуют для своего использования различное количество пунктов Стойкости.

Использование Воровства во время доминирования Души

Как уже упоминалось выше, этот Темный Арканос обычно увеличивает Стойкость Души в случае использования его Спектром. Тем не менее, когда доминирующая Душа применяет один из уровней Воровства, ей необходимо потратить для этого столько пунктов Стойкости, сколько она обычно получает за его использование.

Провал любого броска во время доминирования Души

Вместо утраты Корпуса в результате провала, Душа теряет пункт временной Стойкости всякий раз, когда проваливает бросок во время своего доминирования.

Искупление

Если значение постоянной Стойкости Души когда-нибудь достигнет 10, это означает, что Спектру удалось добиться Искупления. Никому в действительности не известно, что происходит после Искупления, если не считать того, что достигшие его Спектры сразу же исчезают из Лабиринта. Никто не знает, перерождается ли Спектр в качестве призрака, заново начиная свое существование в Землях Теней, или же достигает Вознесения, что бы это ни значило, хотя это абсолютно не мешает Спектрам и призракам высказывать множество самых различных предположений на этот счет.

Глава Четвертая: Образцы персонажей

Доппельгангер-имититатор

Цитата: *Нет, конечно же, я тот, за кого я себя выдаю. Если ты сомневаешься в моей личности, то почему бы тебе не задуматься над тем, кем, на самом деле, являешься ты сам - откуда ты знаешь, что ты не Спектр, который выдает себя за тебя? И если ты не тот, кем ты себя считаешь, то, что можно сказать об окружающем тебя мире? Является ли что-то действительно таким, каким кажется?*

Прелюдия: При жизни вы всеми силами старались сохранить существующее положение вещей. Вас беспокоило то, что могут подумать другие люди, и потому вы никогда не делали ничего, что могло бы расстроить их. Самым важным на свете для вас было поддержание статус-кво. В этом жестоком и изменчивом мире вы решили полностью отдаться монотонности серых будней, желая лишь сделать вашу жизнь упорядоченной и спокойной. Меньше всего на свете вы хотели отклоняться от того, что было принято считать нормой. Конечно же, все это изменилось после того, как вы умерли.

Вас застрелили по дороге в кино, и вам суждено было стать очередной жертвой случайного выстрела. Ваша Тень, воплощающая в себе всю ту злобу, зависть и ненависть, которую вы держали в себе на протяжении трех десятков лет, проведенных в одном и том же банке, кипела от желания отомстить, когда вы достигли Земель Теней. Вы пытались не слушать ее, пытались сделать свое новое существование таким же спокойным и скучным, как и при жизни. Вы присоединились к Иерархии и верно служили ей на протяжении многих лет, хотя все это время Тень продолжала негодовать. Она ворчала, ныла, ругалась и спорила с вами. Из-за того, что вы были настолько заняты перебранками с вашей Тенью, вы не сразу заметили, куда завели вас эти споры. Во имя закона и порядка вы совершили в Землях Теней несколько очень дурных поступков, которых оказалось вполне достаточно для того, чтобы насытить вашу Тень и сделать ее сильнее, чем вы когда-либо могли себе представить. Забвение поглотило вас в тот день, когда вы впервые осознали, что же, на самом деле, натворили. Изрядно пополнев на диете предательства и измены, ваша Тень с легкостью захватила власть над вами.

Концепция: При жизни вы были намертво привязаны к одному лицу. Теперь у вас сотня лиц. С помощью Ваяния вы можете каждый день создавать себе новое лицо. Вчера вы были Регентом Иерархии, завтра вы станете подстрекателем-Ренегатом, создающим беспорядки и разжигающим разногласия. Вы усердно пытаетесь достичь поставленных перед вами задач, проникая в Некрополи и вытягивая информацию, чтобы найти слабое место в защите своих врагов и нанести удар именно туда, открыв их сердца очищающему потоку Забвения.

Рекомендации по отыгрышу: У вас множество различных голосов и так же много имен. Возможно, вы уже забыли, как выглядит ваше настоящее лицо.

Снаряжение: Различная одежда и предметы, которые позволяют вам выдавать себя за различных призраков.

Имя:		**Натура:**	Конформист	**Жизнь:**	Банковский клерк
Игрок:		**Маска:**	Традиционалист	**Смерть:**	Случайный выстрел
Каста:	Доппельгангер	**Душа:**	Советчик	**Пожирание:**	Тень

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	**	Харизма	****	Восприятие	**
Ловкость	**	Манипулирование	***	Интеллект	***
Выносливость	**	Внешность	***	Сообразительность	***

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	**	Ремесла		Бюрократия	**
Атлетизм		Вождение	***	Компьютер	****
Чувствительность	*	Этикет	***	Загадки	
Драка	*	Огнестрельное оружие		Расследование	*
Уклонение		Лидерство	*	Правоведенье	**
Эмпатия	*	Медитация		Лингвистика	*
Экспрессия	*	Фехтование		Медицина	
Запугивание		Творчество		Оккультизм	
Знание улиц	*	Починка	*	Политика	**
Хитрость	**	Маскировка	*	Наука	*

Преимущества

Дополнения		Темные Страсти		Арканои/Темные Арканои	
Реликвия	**	Убить жену (Ненависть)	***	Ваяние	***
Земли Теней	***	Надуть Иерархию (Ехидство)	****	Коллективный Разум	*
		Бороться с Забвением (Страх)	***	Плетение Бури	*
				Разрыв Савана	*

Оковы

Жена	***
Банк	***
Место смерти	****

Корпус

Силы Теневиков

Сущность

Ехидство

Ангст

Опыт

Демонический Дряхлый

Цитата: *Нет надежды. Нет будущего. Нет смысла.*

Прелюдия: Вы помните очень мало о своей смертной жизни. Время от времени на вас обрушиваются вспышки воспоминаний – обессиливающие волны счастья, болезненные удары любви – но постепенно они становятся все более и более редкими. Очень скоро, когда Забвение навсегда поглотит вас, этим мучениям придет конец. Даже ваши воспоминания о Землях Теней являются отрывочными и смутными. Бесконечная череда серых дней и абсолютная невозможность повлиять на что-то вокруг. Безнадежность. Именно за нее вы цеплялись, когда ваше тело тонуло в Буре. Забвение Пожрало вас, сожгло вас, изменило вас. Осколок отчаяния внутри вас был раскален и перекован, закален и заострен. Теперь вы являетесь живым воплощением безнадежности, духом отчаяния.

Концепция: Вы испытываете боль и, следовательно, существуете. Недавно вы ненадолго появились перед смертными культистами в Землях Теней, невзирая на мучительную боль, которую причиняет вам каждое подобное появление. Вы наполнили головы этих обманутых глупцов апокалиптическим бредом милленаризма. Они верят, что вы являетесь демоном или богом. Каждое ваше появление приближает культ еще на шаг к массовому самоубийству или массовому убийству. Очень скоро вы сумеете нанести последний удар, после которого они уничтожат себя в безумии саморазрушения или же устроят кровавую бойню в городе. Каждый из них отравлен отчаянием и самоубийственной агонией. Голодные черные огни Забвения пылают в их сердцах. Очень скоро вы выпустите их на свободу.

Рекомендации по отыгрышу: Смотрите на окружающих, не мигая, так долго, как только сможете, пожимайте плечами, и периодически наклоняйтесь вперед так, будто вы представляете собой один цельный кусок злобы и меланхолии. Понижайте голос, стараясь сделать так, чтобы он звучал безнадежно и угрожающе.

Снаряжение: Безумные культисты, готовые отправиться ради вас на смерть; секретный храм, расположенный в одном из самых неприятных и густонаселенных районов города.

Имя:		**Натура:**	Ловкач	**Жизнь:**	Смутные воспоминания
Игрок:		**Маска:**	Директор	**Смерть:**	Забыта
Каста:	Дряхлый	**Душа:**	Агент	**Пожирание:**	Тень

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	**	Харизма	****	Восприятие	***
Ловкость	****	Манипулирование	*****	Интеллект	**
Выносливость	**	Внешность	*	Сообразительность	***

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	**	Ремесла	***	Бюрократия	
Атлетизм		Вождение		Компьютер	
Чувствительность	**	Этикет		Загадки	
Драка		Огнестрельное оружие		Расследование	
Уклонение		Лидерство	*	Правоведенье	
Эмпатия	**	Медитация		Лингвистика	
Экспрессия	****	Фехтование		Медицина	
Запугивание	***	Творчество	***	Оккультизм	**
Знание улиц		Починка		Политика	***
Хитрость	*	Маскировка	**	Наука	

Преимущества

Дополнения		Темные Страсти		Арканои/Темные Арканои	
Контакты	**	Распространять безнадежность (Отчаяние)	***	Воплощение	***
Пристанище	***	Убить всех людей (Ненависть)	****	Кукловодство	***
		Прекратить боль (Страдание)	***	Воровство	**
				Плетение Бури	*
				Коллективный Разум	*

Оковы

Корпус

Силы Теневиков

Сущность
Отчаяние

Ангст

Опыт

Одаренный Юнец

Цитата: *То, что я ребенок, еще не означает, что я идиот.*

Прелюдия: Вы родились в счастливой семье среднего класса, где были младшей из трех детей и, если верить вашей матери, самой одаренной. Вы действительно демонстрировали довольно многообещающие способности, начав ходить и говорить прежде, чем вам исполнился год. Вас отправили в школу для одаренных детей, и к тому моменту, когда вам исполнилось восемь, ваши академические успехи ненамного уступали достижениям студента университета. Ваша блистательная будущая карьера нейрохирурга или одаренного музыканта трагически прервалась в результате автомобильной аварии, которая произошла перед вашим девятым днем рождения. Если бы ваша мать уделяла больше внимания дороге, чем вам, вы могли бы до сих пор оставаться в Мире Живых.

Вам так и не удалось встретить вашу мать в Землях Теней, хотя ваши воспоминания об этом сером лимбе в лучшем случае являются смутными. Вы провели там всего несколько месяцев, но ненавидели каждое мгновение, в течение которого вам приходилось оставаться там. В первую же неделю своей бытности призраком вам чудом удалось избежать кузницы душ, где из вас собирались факел для освещения коридоров Цитадели. Вскоре после этого инцидента вы решили присоединиться к Ренегатам. Даже среди этих анархистов к вам относились как к ребенку, несмотря на ваш выдающийся интеллект. Злоба, которая зрела в вашем сердце, питала вашу Тень, ставшую во многом для вас семьей, которой у вас больше не было. Вы начали все чаще прислушиваться к Тени, и вскоре стали жертвой Забвения.

Теперь ваши задачи в основном ограничиваются поддержанием дружеских отношений с другими Юнцами, вместе с которыми вы ненавидите и преследуете живых и мертвых. Даже в Лабиринте вас недооценивают. Хотя другие Спектры называют вас Доппельгангером, вы презираете касту, к которой предположительно принадлежите.

Концепция: Вы никогда не жили настоящей жизнью, а поэтому вы стремитесь, как следует оттянуться после смерти. Ваш злой и острый разум выделяет вас среди других Спектров, и вы уже заметили, что многие из ваших товарищей внимательно прислушиваются к вашим словам. Вы стали одни из главных активистов движения Юнцов, и искренне презираете кастовую систему, которая сковывает вас. Вы издеваетесь над взрослыми, которые считают, что они ничем не ограничены, и даже вашим товарищам-Юнцам частенько перепадают от вас нелестные замечания.

Рекомендации по отыгрышу: Хотя ваши интеллектуальные способности ничуть не уступают способностям исключительно талантливого взрослого, во всем остальном вы остаетесь ребенком. Вы очень легко отвлекаетесь и имеете крайне скромное представление о реальности взрослой жизни. Вы очень талантливы, но пребывание в Лабиринте не слишком способствует развитию вашего ума, так как интеллектуальные игры гораздо менее популярны среди Спектров, чем реализация диких и безумных прихотей.

Снаряжение: Очки-Реликвии, сидящие у вас на кончике носа.

Имя:		**Натура:**	Мечтатель	**Жизнь:**	Гениальный ребенок
Игрок:		**Маска:**	Бунтарь	**Смерть:**	Автомобильная авария
Каста:	Юнец	**Душа:**	Воспитатель	**Пожирание:**	В Землях Теней

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	*	Харизма	**	Восприятие	***
Ловкость	***	Манипулирование	****	Интеллект	****
Выносливость	***	Внешность	*	Сообразительность	***

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	***	Ремесла		Бюрократия	
Атлетизм		Вождение		Компьютер	***
Чувствительность		Этикет		Загадки	
Драка		Огнестрельное оружие		Расследование	
Уклонение	***	Лидерство		Правоведенье	
Эмпатия		Медитация		Лингвистика	**
Экспрессия		Фехтование		Медицина	
Запугивание		Творчество	**	Оккультизм	
Знание улиц		Починка	*	Политика	*
Хитрость	***	Маскировка	**	Наука	**

Преимущества

Дополнения		Темные Страсти		Арканои/Темные Арканои	
Союзники	**	Убить всех детей, которым не пришлось страдать (Ненависть)	***	Воплощение	**
Статус (Юнцы)	***	Уничтожить кастовую систему (Презрение)	*****	Кукловодство	**
				Разрыв Савана	**
				Плетение Бури	*
				Коллективный Разум	*
				Песнопение	*

Оковы		Корпус	Силы Теневиков
Старый плюшевый мишка	*		

Сущность
Презрение

Ангст

Опыт

Верующее Умертвие

Цитата: *Следуйте за мной, и я приведу нашу касту к величию!*

Прелюдия: Жизнь? Какая жизнь? Вы были бездомным и оказались на улице еще до того, как вам исполнилось двенадцать, после чего вам оставалось только продавать свою задницу каждому, кто соглашался заплатить за нее. Ваша юность прошла в аду, наполненном холодными ночами, и холодными прикосновениями ваших клиентов. У вас практически не было друзей, если не считать других эмоционально изуродованных и полудиких детей, которые вели такую же жизнь, как и вы, и хотя ваша дружба была прочной, она не всегда выдерживала удары героина, болезней и обычного уличного насилия. Вы погружались все глубже и глубже в эту бездну, голодая и озлобляясь, и испытывая все большую ненависть к обществу, которое так много обещало вам, и не дало ничего.

Каким-то образом вам удалось дожить почти до двадцати пяти, превратившись в грязную и бормочущую груду тряпок и волос, из которой сверкала пара светлых и безумных глаз, наполовину затянутых грязью. Именно так вы выглядели в тот день, когда банда богатеньких мальчиков нашла вас. Они не любили таких, как вы. Все они собирались стать богатыми в один прекрасный день, и они искренне верили, что такие люди как вы вызывают падение цен на недвижимость. Такие люди как вы, по их мнению, не имели права существовать. Для того, чтобы преподать другим обитателям улицы небольшой урок, они решили убить вас.

Сначала они прыснули вам в лицо моющим средством, а потом смеялись, пока вы кричали и метались по переулку, который был вашим домом, отчаянно вцепившись руками в свои горящие глаза. После того, как им это надоело, они облили вас зажигательной смесью, и подожгли. Вы продолжали слышать их довольный, сытый смех, подкрепленный пивом и нетерпимостью, когда вы умерли. Вы до сих пор слышите его время от времени.

Концепция: Агония вашей смерти отправила вашу душу прямиком в Забвение. Вы стали Спектром сразу же после смерти, но даже по ту сторону Савана вы остаетесь существом второго сорта. Будучи Умертвием, вы являетесь частью низшей касты Спектров, принадлежность к которой выдает ваша стигма, принимающая форму кровавых слез, постоянно текущих из ваших глазниц. Ваша смертная жизнь была настоящим кошмаром, и вы не собираетесь сидеть и смотреть на то, как ваше посмертие становится таким же.

Рекомендации по отыгрышу: Бессвязно бормочите об оскорблениях и страданиях. Вы уже наполовину свихнулись при жизни. В результате вашей болезненной смерти вы полностью съехали с катушек. Единственным, что удерживает вас от последнего прыжка в Пустоту, являются страдания ваших товарищей-Умертвий.

Снаряжение: Сожженные и окровавленные тряпки; набор Реликвий-пакетов из супермаркета, содержимое которых всегда удивляет вас.

Имя:		**Натура:**	Мученик	**Жизнь:**	Бездомный
Игрок:		**Маска:**	Фанатик	**Смерть:**	Забит до смерти
Каста:	Умертвие	**Душа:**	Товарищ	**Пожирание:**	Мгновенно

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	*	Харизма	****	Восприятие	***
Ловкость	*	Манипулирование	****	Интеллект	**
Выносливость	****	Внешность	**	Сообразительность	***

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	**	Ремесла		Бюрократия	
Атлетизм		Вождение		Компьютер	
Чувствительность		Этикет		Загадки	**
Драка		Огнестрельное оружие		Расследование	
Уклонение	***	Лидерство		Правоведенье	
Эмпатия		Медитация		Лингвистика	
Экспрессия		Фехтование		Медицина	
Запугивание		Творчество (Подаяние)	****	Оккультизм	
Знание улиц	*****	Починка		Политика	***
Хитрость	*****	Маскировка	*****	Наука	

Преимущества

Дополнения		Темные Страсти		Арканои/Темные Арканои	
Артефакт	*	Вдохновлять других Умертвий (Фанатизм)	*****	Коллективный Разум	***
Реликвия	**	Унижать Доппельгангеров (Зависть)	*****	Плетение Бури	***
Статус (Умертвия)	**			Воровство	*
				Искажение	*

Оковы **Корпус** **Силы Теневиков**

Сущность
Фанатизм

Ангст

Опыт

Неистовая Тень

Цитата: *Умри! Умри! Умри!*

Прелюдия: Во всем была виновата Ребекка. Если бы только она согласилась встречаться с вами, ничего этого бы не произошло. Вы все еще учились в средней школе, где все считали вас обычным очкариком-заучкой, а Ребекка была лидером группы поддержки. Вы любили ее. Страстно. Вы наконец-то собрались с духом для того, чтобы пригласить Ребекку на студенческий бал, но даже не думали, что она откажет вам, не говоря уже о том, чтобы смеяться и издеваться над вами. Вы вышли из класса с поникшей головой и разбитым сердцем. Той же ночью вы прикрепили шланг к выхлопной трубе машины вашей матери, и отравились газом в гараже.

Вы очнулись в Землях Теней, и поняли, что вас удерживает там любовь к Ребекке. Ваша Тень назвала вас идиотом, и сказала, что вы должны убить ее за то, что она сделала с вами. Вы проигнорировали ее слова, и начали влюблено следить за Ребеккой. Вы так увлеклись этим занятием, что однажды прослушали звон сигнальных гонгов Некрополя, предупреждавших о приближении беды. Вихрь застал вас врасплох и, не обращая ни малейшего внимания на ваши крики, увлек ваше тело в Забвение. Вы продолжали кричать, когда снова появились на свет, но теперь крики боли сменились грозным ревом хищника.

Концепция: Вы являетесь безжалостным убийцей, которым движут одни лишь Темные Страсти. Подобно всем Теневикам, вы являетесь частью ударных сил Забвения, безумных воителей, которые волнами накатываются на бастионы, защищающие Его врагов. Многих ваших товарищей уже пожрало Забвение. Вы мечтаете о столь почетной кончине. Вы боитесь лишь того, что можете стать жертвой предательского искушения своей Души прежде, чем вас пожрет Забвение, и тем самым лишитесь возможности погибнуть с честью.

Рекомендации по отыгрышу: Войте, шипите, шепчите и рычите. Будучи настоящим чудовищем, вы руководствуетесь своими Темными Страстями, и являетесь абсолютно безумным существом по меркам смертных.

Снаряжение: Нет.

Имя:		**Натура:**	Извращенец	**Жизнь:**	Заучка
Игрок:		**Маска:**	Фанатик	**Смерть:**	Самоубийство
Каста:	Теневик	**Душа:**	Спаситель	**Пожирание:**	Вихрь

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	****	Харизма	*	Восприятие	****
Ловкость	****	Манипулирование	****	Интеллект	*
Выносливость	***	Внешность	*	Сообразительность	***

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	***	Ремесла		Бюрократия	
Атлетизм	***	Вождение		Компьютер	***
Чувствительность		Этикет		Загадки	**
Драка	***	Огнестрельное оружие		Расследование	
Уклонение	**	Лидерство		Правоведенье	
Эмпатия		Медитация		Лингвистика	
Экспрессия		Фехтование	*****	Медицина	
Запугивание	**	Творчество		Оккультизм	
Знание улиц		Починка		Политика	
Хитрость		Маскировка	****	Наука	

Преимущества

Дополнения		Темные Страсти		Арканои/Темные Арканои	
Союзники	**	Убить Ребекку (Ненависть)	*****	Коллективный Разум	**
Пристанище	*	Уничтожить мир (Ненависть)	**	Плетение Бури	*
Земли Теней	**	Распространять Забвение (Ненависть)	***	Разрыв Савана	*
				Искажение	*

Оковы

Корпус

Силы Теневиков

Зловонное Дыхание
Акульи Зубы

Сущность
Ненависть

Ангст

Опыт

Спектр:	Доппельгангер	**Архетип:**	Советчик
Теневод:		**Хроника:**	

Преимущества

Листья	Стойкость	Страсти	
Индульгенция		Заставить персонажа примириться с собой (Доброта)	****
Независимая Душа		Искать красоту (Любовь)	***

Сущность Спектра

Спектр:	Дряхлый	**Архетип:**	Агент
Теневод:		**Хроника:**	

Преимущества

Листья	Стойкость	Страсти	
Душевные Черты (Сила +2)		Останавливать потенциальные разрушения (Долг)	*****
Покаяние		Возвращать на путь истинный тех, кого обманул персонаж (Любовь)	**

Сущность Спектра

Спектр:	Умертвие	**Архетип:**	Товарищ
Теневод:		**Хроника:**	

Преимущества

Листья	Стойкость	Страсти	
Союзники	1	Создавать гармонию (Любовь)	***

Воспоминания о жизни		Простить убийц персонажа (Святость)	****
Зеркало	**Сущность Спектра**		

Спектр:	Юнец	**Архетип:**	Воспитатель
Теневод:		**Хроника:**	

Преимущества

Листья	Стойкость	Страсти	
Воспоминания о жизни		Научить персонажа играть (Радость)	****
Ошибка по Фрейду		Заботиться о других детях (Любовь)	***

Сущность Спектра

Спектр:	Теневик	**Архетип:**	Спаситель
Теневод:		**Хроника:**	

Преимущества

Листья	Стойкость	Страсти	
Чувство вины		Испытывать боль (Сострадание)	***
		Утихомирить гнев персонажа (Жалость)	****

Сущность Спектра

Имя:	**Натура:**	**Жизнь:**
Игрок:	**Маска:**	**Смерть:**
Каста:	**Душа:**	**Пожирание:**

Атрибуты

Физические	Социальные	Ментальные
Сила	Харизма	Восприятие
Ловкость	Манипулирование	Интеллект
Выносливость	Внешность	Сообразительность

Способности

Таланты	Навыки	Познания
Бдительность	Ремесла	Бюрократия
Атлетизм	Вождение	Компьютер
Чувствительность	Этикет	Загадки
Драка	Огнестрельное оружие	Расследование
Уклонение	Лидерство	Правоведенье
Эмпатия	Медитация	Лингвистика
Экспрессия	Фехтование	Медицина
Запугивание	Творчество	Оккультизм
Знание улиц	Починка	Политика
Хитрость	Маскировка	Наука

Преимущества

Дополнения	Темные Страсти	Арканои/Темные Арканои

Оковы

Корпус

Силы Теневиков

Зловонное Дыхание

Акульи Зубы

Сущность

Ненависть

Ангст

Опыт

Спектр:

Теневод:

Архетип:

Хроника:

Преимущества

Листья	Стойкость	Страсти

Сущность Спектра

Пожранные Забвением...

Когда-то я был таким, как вы, но теперь моя Тень и я стали одним целым. Да, мы служим Забвению, и увлекаем в бездну других призраков, чтобы разделить с ними таинство наших мучений. Вы можете добровольно перейти на нашу сторону , и разделить с нами благословение, даруемое Забвение. Впрочем, вы можете отказаться, и тогда вы получите двойную порцию...

-Холодное Сердце, Дряхлый и Жрец Забвения

Послушные Его воле...

Присоединяйтесь к слугам Забвения, когда они поднимаются из устья Пустоты, желая вырвать сердце очередной Цитадели Стигии. Эта книга представляет собой руководство по Пожранным Тенью, которое описывает их цели, способности и историю. Она открывает врата в Лабиринт, чтобы перед вашими глазами предстали живущие там ужасы, и вы осознали, что по ту сторону могилы существует гораздо большее Зло, чем вы когда-либо могли себе представить.

В этой книге вы найдете:

-Все необходимое для того, чтобы провести хронику, посвященную Спектрам;

-Темные Арканои, доступные только Пожранным Тенью;

-Новые касты Спектров и многое другое!